PlayStation™ MAGAZINE
NUMÉRO 20 • MAI 1998

Gran Turismo
Pleins feux sur un chef-d'oeuvre

L'Exode d'Abe
Retour de l'enfant prodige

X-Files
Mission secrète sur PlayStation

Dead Ball Zone
Rollerball puissance dix !

Foot : APS'98
Le rival inattendu

6 démos SUR LE CD À DÉCOUVRIR

NEWMAN HAAS RACING (JOUABLE)

KULA WORLD (JOUABLE)

FORSAKEN (JOUABLE)

DEAD BALL ZONE (JOUABLE)

THE INCREDIBLE CONEMAN (JOUABLE)

TERRA INCOGNITA (JOUABLE)

T 6856 - 20 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 20 • MAI 1998 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

GAGNEZ UN PHYSIQUE DE RÊVE

CONCOURS GRAN TURISMO*

1ER PRIX : UNE CHRYSLER VIPER GTS

POUR PROFITER AU MAXIMUM DES SENSATIONS SUR GRAN TURISMO, JOUEZ AVEC LA NOUVELLE MANETTE VIBRANTE DUAL SHOCK.

SONY

POWERLINE 08 36 68 22 02*

http://www.playstation-europe.com

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation

Feedback

Il a plu des œufs de Pâques chez certains, c'est évident. Notre canular dans le précédent numéro (Barbie dans Tekken 3) a beaucoup fait parler de lui. Tant mieux, après tout c'était le but. Quel est le programme de ce nouveau feedback ? Plein de trucs bizarres voire étranges. Des photos, de la pâte à sel, des kids et des inquiets. Nous avons ressenti comme du stress en parcourant vos œuvres. Que se passe-t-il ? Le printemps est pourtant là et l'été promet d'être torride. Quant à la rentrée et à la fin d'année, ça va être du délire. Pire que l'an passé, on vous assure. Aussi, par pitié, prenez sur vous, allez courir dans la jungle ou défoulez-vous sur Doom ! Dans la série Kung-Fu, le héros parvenait au bout de sa mission parce qu'il restait calme. A bon entendeur, salut.

db GT eu !

En découvrant la démo de Gran Turismo, j'ai halluciné. Comment ont-ils fait pour atteindre un tel niveau de perfection ? On dirait de vraies voitures ! Ils se sont servis d'un scanner laser en trois dimensions, ou quoi ? Pensez-vous qu'on puisse aller encore plus loin dans le réalisme ? Croyez-vous qu'il soit possible de faire tourner un jeu à cinquante images par seconde ?... Quoi qu'il en soit, j'espère sincèrement que nous aurons bientôt droit à une démo jouable de «real driving simulator» !

P.S. : La manette vibrante sera-t-elle vendue avec le jeu lors de sa sortie en France ?

Sylvain Potel de Ballancourt-sur-Essonne (91)

Manette vibrante vendue séparément

Holà ! Visiblement, tu as littéralement craqué sur GT alias Gran Turismo. Ne t'inquiète pas, c'est normal ! A la rédaction, un fou furieux dénommé Nourdine Nini (illustre rédacteur) a passé deux jours non-stop (pas de dodo que des bobos à la tête) à tester le jeu. Il le connaît par cœur et pourtant, selon lui, il n'a pas encore tout vu... Est-il possible de faire mieux ? Dans l'absolu, la réponse est oui. Reste à savoir qui, quand et comment... «Nous préparons un jeu de caisses qui devrait dépasser GT techniquement !» a affirmé Elysée Ade, patron de SHEN, développeur français auquel on doit Adidas Power Soccer 98 (lire les articles dans ce numéro). Si, à l'entendre, cela nous a paru quelque peu présomptueux, au regard d'APS 98, on est en droit de se demander si le défi que lui et son équipe se sont lancés ne sera pas un jour couronné de succès. Encore une affaire à suivre, par conséquent... Ah, j'oubliais presque : la manette vibrante appelée Dual Shock, idéale pour s'éclater sur GT et d'autres hits de PlayStation, sera vendue séparément début mai, parallèlement à la sortie de GT et au prix de 250 F environ.

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
Bomberman World	Human	oui	juin 98
Everybody's Golf	Sony C.E.	oui	juillet 98
Final Fantasy Tactics	Squaresoft	non	-
Moto Racer 2	Delphine Software	oui	été 98
Parasite Eve	Squaresoft	non	-
Roller Ball	MGM Interactive	oui	premier trimestre 99
Tomb Raider III	Eidos	oui	fin 98

Feedback

PlayStation Kids à la rescousse !

Mon fils Alexis fait, je pense, partie des plus jeunes joueurs sur PlayStation. Il est né le 31 décembre 1990 (ce qui donne... huit ans, ma foi ! NDLR) et a terminé Crash Bandicoot 2 en deux semaines. Géant, non ? Pourriez-vous nous communiquer la liste des jeux intéressants pour son âge ? Merci d'avance et salut.

Une gentille anonyme de Lorient (56)

Un magazine pour les kids

Pro, du paddle à huit ans ? Pas mal ! Chère maman, si vous et votre fils cherchez des jeux susceptibles de vous plaire, voici ce que nous proposons. En collaboration avec Picsou Magazine, nous avons fait paraître le 10 avril dernier un magazine intitulé PlayStation Kids... Tout spécialement pour les kids de son âge. Au programme : cent pages d'astuces et de tests de jeux destinés aux plus jeunes accompagnées d'un CD unique comprenant dix démos. Les produits que nous nous sommes permis de traiter sont les suivants : Rascal, Lucky Luke, Snow Racer 98, Dragon Ball Final Bout, Crash Bandicoot 2... Autant de jeux appréciés des petits mais aussi des grands, croyez-nous ! Nul doute qu'il trouvera son bonheur dans cette nouvelle publication.

Gare à Jessie Croft !

Hi everybody ! Alors que Lara s'apprête à prendre des vacances méritées (je suis à la fin de Tomb Raider II) et en attendant la suite de ses aventures dans Tomb Raider III, j'ai l'honneur de vous présenter «Jessie Croft» ! J'ai eu l'ingénieuse idée, pour notre carnaval, de proposer à ma sœur Jessie, neuf ans, de se déguiser en Lara Croft. Et voici le résultat !

Tann Haering de Delémont (Suisse)

Lara junior existe

Alors là, c'est le pompon, la cerise sur le gâteau, la fève dans la galette ! Lara Croft fait de jeunes émules. Wouah ! Peu importe la déco, p'tit gars, la présence de Jessie Croft a amplement suffit à nous couper la chique. Reste que Lara est brune, mais bon, on ne peut pas tout avoir, hein ? Merci pour l'effort et pour la photo. Nous nous devions de la passer et qui sait, lors d'un prochain envoi, pense à ce que cela pourrait donner en couverture de magazine. Nous serions éventuellement preneurs...

Nightmare before MediEvil

Novembre 97. Je demande MediEvil pour Noël et, là, rien. En fin de mois j'apprends que ce jeu n'est pas prévu maintenant, et pas avant longtemps. Je suis vert ! Je veux des nouvelles ! Quand sortira ce titre ?

Maxence Baumann, Le fan de Lara Croft, du Havre (76)

Un titre prévu pour Halloween

Nous sommes récemment allés faire un petit tour en plein cœur de la City (Londres, quoa !) pour une présentation du nouveau MediEvil. Nouveau dans la mesure où le jeu de Millenium Interactive a été revu et corrigé en profondeur afin de figurer parmi les hits de fin d'année. Préparez-vous à être surpris car MediEvil aujourd'hui ressemble énormément à la version interactive de L'Etrange Noël de Monsieur Jack (Nightmare Before Christmas pour les anglophones), fabuleux film d'animations image par image duquel est associé le réalisateur farfelu de Mars Attacks !, Tim Burton. Chris Sorrel, le réalisateur du jeu et Sony Computer espèrent sincèrement sortir MediEvil le 31 octobre prochain pour marquer le coup. Cette histoire de chevalier squelette qui combat monstres et maléfices à grands coups d'épée risque de faire du bruit.

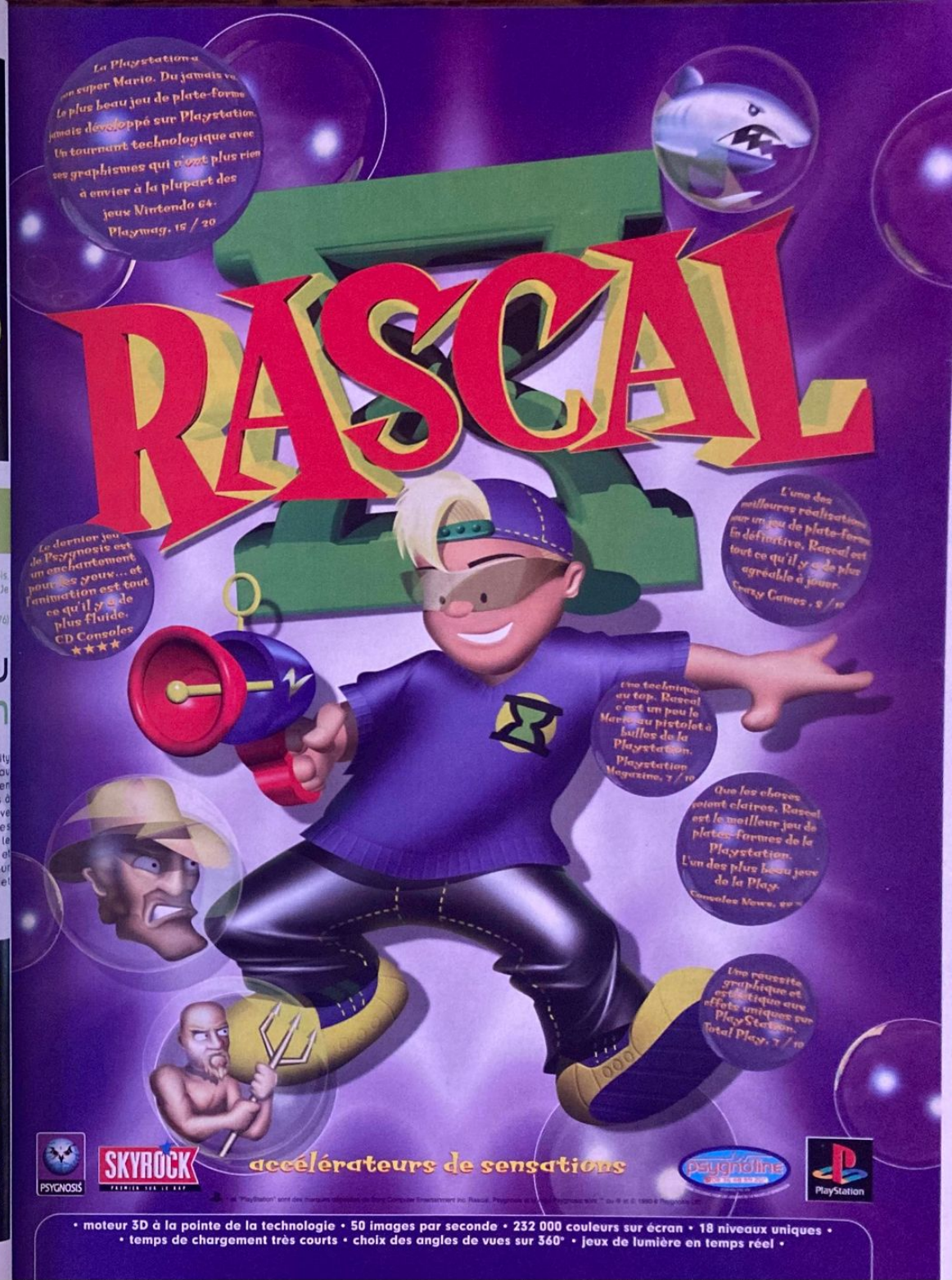
Ecoliers de France, réjouissez-vous !

Notre collège a récemment ouvert un foyer d'animations et de loisirs pour ses élèves. Comme beaucoup d'autres collégiens, ces derniers sont très demandeurs de PlayStation Magazine. Il n'est malheureusement pas toujours facile de trouver à l'extérieur du collège votre mensuel. aussi, nous aimerions abonner notre foyer pour que nos jeunes puissent y accéder plus aisément. C'est pourquoi nous faisons la démarche de vous écrire afin de connaître vos propositions dans le cadre de l'abonnement d'une collectivité. Si cela est possible, que proposez-vous ?

L'équipe d'encadrement du Collège privé de l'Immaculé Conception de Le Russey (25)

Les collectivités peuvent s'abonner

Message reçu. Qu'un particulier ou qu'une collectivité souhaite s'abonner ne change rien. Pour notre service abonnement, la différence n'existe pas. Si vous souhaitez abonner un collège ou un foyer d'accueil, remplissez le bulletin d'abonnement présent dans chaque numéro, c'est aussi simple que cela. Le magazine sera envoyé directement à l'établissement. Pour plus d'infos, n'hésitez pas à contacter Guillemette Dezani, une personne charmante qui travaille avec nous, au : 01.41.34.69.25. Elle vous renseignera le mieux possible au sujet des abonnements. Elle vous dira entre autres qu'à partir de dix abonnements, les tarifs sont dégressifs, etc. Appelez-la !



Feedback

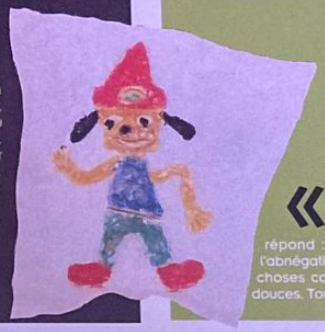
Parappa salé ou poivré ?

Après nos amis Abe (en fruits confits) et Lara Croft (en argile), me voici, moi, Parappa, le rappeur le plus rythmé de la planète. Cette fois, je suis en pâte à sel. Vous pouvez admirer la peinture et le vernis... Flash, non ?

Jérémie Péron de Plouzané (29)

Un rappeur immortalisé

Parappa, premier rappeur immortalisé par une représentation de son illustre personne avec de la pâte à sel. On aura tout vu ! Enfin, euh, pas sûr... Car vous, ou du moins certains d'entre vous, doivent encore nous réserver quelques étranges surprises. Crash Bandicoot en fil de fer ? Rascal en allumettes ? Lucky Luke sous forme de Venus de Milo ? Nous sommes impatients de voir la suite.



Plusieurs sons de cloche

Pour le numéro d'avril, j'ai cherché le «poisson» dans le magazine et, en fait, j'en ai trouvé... deux ! Le premier a pour nom James Bond sur PlayStation dont les graphismes déplorables sont dignes d'une console «spécialisée dans la confection de brouillard en arrière plan.» Le second poisson d'avril n'est autre que Barbie dans Tekken 3. Pourtant, le personnel présent sur les photos a véritablement l'air d'origine japonaise... Mais je n'y ai pas cru. Auriez-vous kidnappé des touristes nippons à l'aéroport de Roissy pour les besoins de ce canular ?

Joël Spriet de Marseille (13), 31 ans (et toutes ses dents, NDLR)

Utiliser la photo parue dans le numéro de janvier et remplacer Jin par Barbie, c'était pas mal joué ! En tout cas, bravo pour le trucage, j'ai presque eu peur. Ouf !

Philippe Roueste d'Albert (80)

Un poisson d'avril réussi

Nous voulions vous surprendre voire vous interloquer en incluant Barbie dans Tekken 3. Ce fut apparemment le cas. Mission accomplie pour l'équipe qui vous réserve un ch'tit quelque chose de taille pour l'an prochain. Nous y réfléchissons d'ores et déjà pour ne pas être pris de cours. Un simulateur d'œufs de Pâques ? Why not ? Nous espérons d'ailleurs que vous en avez ramassés plusieurs quintaux. Enfin, pour tout ceux que l'absence de Ken aux côtés de miss Barbie a inquiété, qu'ils se rassurent, le bellâtre jouait en touche sur ce coup-là. Il était certes présent (comme un message subliminal) mais nous avons, et de loin, préféré montrer sa compagne de toujours mettre un bourre-pif à un membre de la team Tekken 3. Avouez que c'était plus fun !

P.S. : Un petit mot au sujet de James Bond et le soft Tomorrow Nerver Dies : the Mission Continues sur PlayStation. Ce n'était pas un canular mais une exclusivité. Les images que nous avons montrées proviennent d'un jeu terminé à 20 %. Ceci explique cela. De plus, pour info, sachez que sa sortie a été repoussée à début 99...

Errare humanum est, mea culpa, et cætera

«Nous sommes des égoïstes». La scène se déroule vers 22h30, juste après le film du soir (naturellement), lorsque je m'exclame : «Mon amour, crois-tu que je puisse jouer un peu sur ma PlayStation ?» (Traduisez : un peu = cinq à sept heures de jeu non-stop ! Si, si !) Ce à quoi, elle me répond : «Joue, mon bébé, joue !...» Vous êtes-vous déjà rendu compte de l'abnégation dont elles font preuve dans ces moments-là ? Alors la moindre des choses consisterait à s'excuser de temps en temps auprès de nos tendres et douces. Tous ensemble : NOUS NOUS EXCUSONS ! Voilà, c'est fait.

Fabien Pat alias Schmurtz de Beausoléil (06)

Non, mon colonne-l !

Je voulais vous demander s'il était possible d'acquérir une colonne de rangement pour les jeux PlayStation ? Pour tout vous dire, j'en ai vue une dans un catalogue Auchan. Malheureusement, il m'a semblé qu'elle n'était vendue qu'AVEC la console, et non sans (par conséquent). Si je pouvais en avoir une, ça m'aiderait beaucoup car les CD sont souvent trop épais.

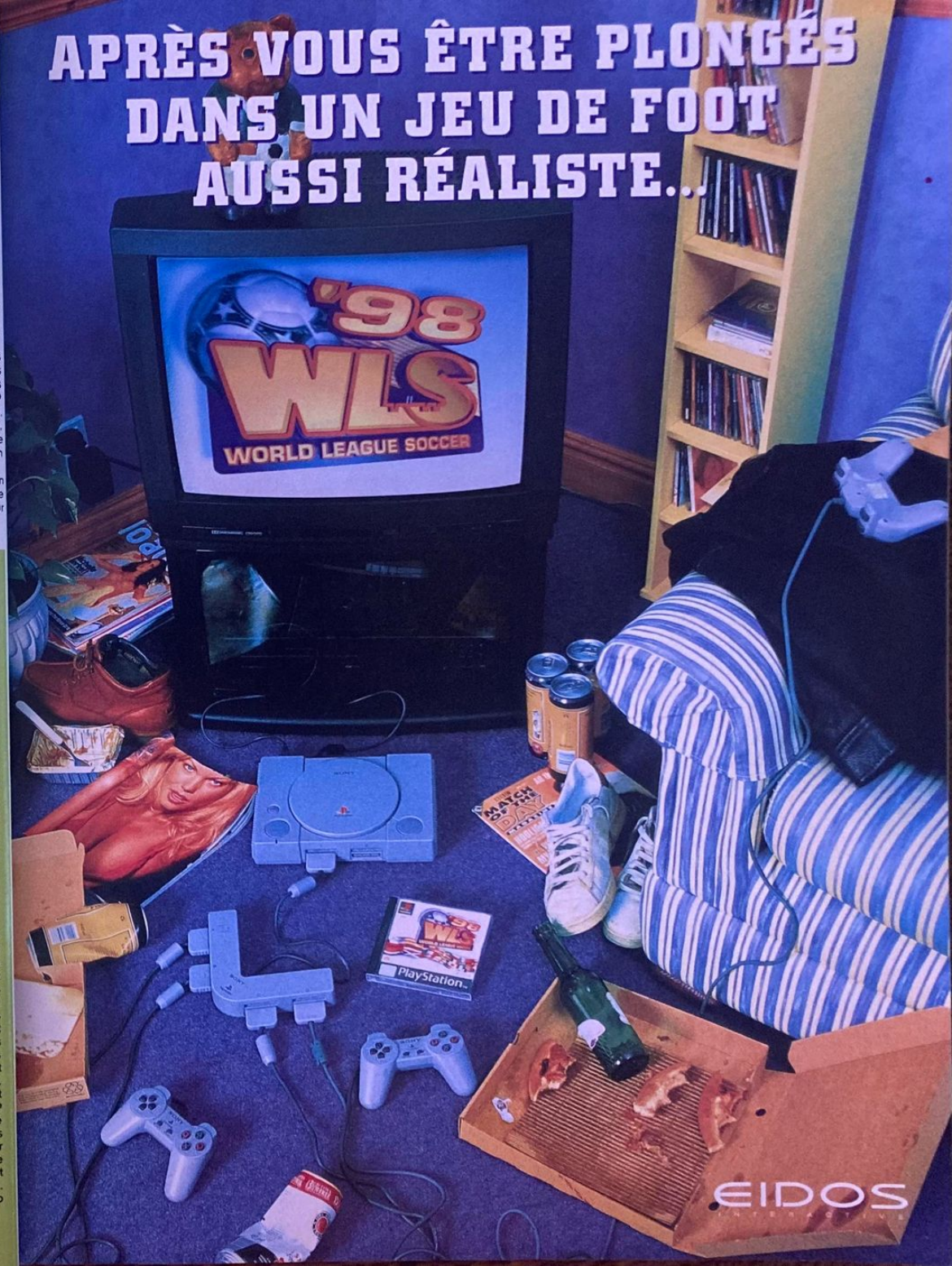
Jérôme Pelletier d'Elancourt (78)

Pour tout te dire, nous nous sommes renseignés auprès de Sony Computer pour savoir ce qu'il en était. Pour ne rien te cacher, la colonne de rangement que tu as vue dans le catalogue Auchan est presque un exemplaire unique. Que cela te soit clair : fin 97, Sony Computer s'est associé à différents gros distributeurs tels qu'Auchan et Continent pour effectuer des opérations. Ainsi, dans les magasins Auchan, Sony et ce distributeur avaient convenu qu'une colonne de rangement serait vendue avec la PlayStation. Une opération de promotion qui a probablement très bien fonctionnée ! C'est la raison pour laquelle cette fameuse colonne ne peut être acquise séparément. Et, aux dires de responsables chez Sony, il est même étonnant qu'il en reste encore dans les magasins... Ce qui ne nous empêche nullement d'être entièrement d'accord avec toi : une colonne de rangement spécialement prévue pour les CD PlayStation, vendue à un prix accessible quelle que soit l'échoppe serait une excellente chose. La balle est dans le camp de Sony Computer France !

Les mecs sont des chiens !

Tu as abordé un sujet épineux, ouille ! Si ce que tu énonces brillamment est une évidence, cela n'en reste pas moins douloureux pour tous les fans masculins de la PlayStation qui sont quotidiennement confrontés au problème. Les femmes et les jeux vidéo. Plus exactement, les femmes et leur mec qui joue aux jeux vidéo ! Aïe ! Existe-t-il une solution ? Peut-être. Elle consisterait alors à intéresser la gent féminine au genre. C'est ce qu'affirmait Chine Lanzmann, présentatrice de Cyber Flash (autrefois sur Canal +) et fondue de jeux vidéo, lorsque nous étions allés l'interroger. «Il serait bien que les éditeurs pensent davantage à des jeux avec une vraie parité homme-femme. Comme des jeux de sport où hommes et femmes seraient présents, par exemple !» nous avait-elle dit. Pourquoi pas ? Quand bien même cela se ferait, les problèmes de couple liés à la pratique forcenée du jeu vidéo ne seraient pas tous résolus. Jouer avec un paddle entre les mains reste un plaisir solitaire, même quand on s'y adonne à plusieurs. On joue pour soi, non ? Si certaines l'acceptent et le comprennent, tant mieux. Dans le cas contraire, tachez de faire quelques efforts !... C'était le quart d'heure «psy et jeu» sur notre radio PlayStation Mag., 160.8 FM.

APRÈS VOUS ÊTRE PLONGÉS DANS UN JEU DE FOOT AUSSI RÉALISTE...



GÉNÉRIQUE
PlayStation **Magazine N°20** Mai 1998

SONY À 300 KM/H

Darwin au pays de la PlayStation

L'évolution procède par étape. Chaque palier, chaque événement, vient tout changer, tout chambouler et souvent tout remettre en cause et ce, quelque soit la forme prise par ladite évolution. Alors lorsqu'il s'agit de technologie, on est en droit de croire à une surprise, mieux de l'espérer, de l'exiger même, c'est un minimum après le nécessaire investissement consenti pour un jeu vidéo ! Gran Turismo, puisque c'est de lui qu'on parle ici, marque un grand moment aussi bien ludique que technologique. L'intérêt ? Tout simplement que derrière ce titre d'un genre qu'on croyait à tort éculé (les courses automobiles !) se prépare une cohorte de titres exploitant des techniques de programmations similaires. La PlayStation première génération devrait encore nous réserver bien des surprises, ce titre le laisse présager. Il n'était pas si évident, si facile de nous surprendre après toutes ces années passées à jouer sur PlayStation, et parfois ailleurs confessons-le, Sony a réussi un tour de force, un de ces tours qui inspirent le respect mais qui, mieux que tout, nous invitent à des dizaines d'heures de plaisir. L'essentiel est là.

Jean-François Morisse

MAKING OF 12

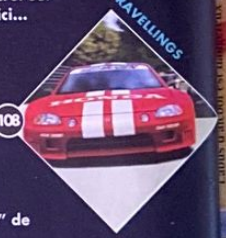
Il vous a fait craquer, le revoilà dans une aventure encore plus belle. Rien que pour vous, des infos et des images inédites de l'ange Abe.

MAKING OF 18

Le créateur des Pandemonium annonce 3 nouveaux jeux haut en couleurs pour la rentrée prochaine. Dont un certain Legacy of Kain 2...

CASTINGS 54

Les agents du FBI les plus célèbres du monde viennent enfin présenter leur jeu secret sur PlayStation. Attention, la vérité est ici...

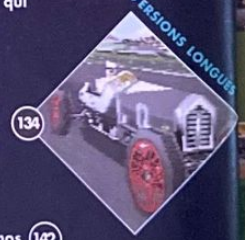


TRAVELLINGS 108

Peu de tests ce mois-ci, mais assurément LE jeu de l'année avec le sublime, le merveilleux Gran Turismo ! Non, ce n'est pas du cinéma !

EN COULISSES AVEC 132

Elysée Ade, le très attachant "boss" de SHEN, société qui réalise pour Psygnosis APS '98, le jeu de foot qui pourrait bien faire de l'ombre à Coupe du Monde 98...



VERSIONS LONGUES 134

Tout, tout, tout, vous saurez tout sur vos jeux ! Vous les finirez, les userez jusqu'à la corde, ils seront à genoux, c'est sûr !

Feed back 3
Abonnement 139 & 145
Le CD de démos 142
Petites Annonces 149

TRAVELLINGS

Gran Turismo	108
Forsaken	118
Lucky Luke	122
Pro Foot Contest	126

COURTS MÉTRAGES

Beast Wars	
Indy 500	146
Masters of Terás Käsi	
Power Boat Racing	et
Poy Poy	
Spawn the Eternal	147

...NE SOYEZ PAS SURPRIS DE BAIGNER DANS L'HYSTÉRIE !

Si vous vous retrouvez à 4 dans votre baignoire pour célébrer la 3ème mi-temps... PAS DE PANIQUE ! Vous venez sans doute de faire transpirer les manettes et d'exploser votre rythme cardiaque, en remportant une demi-finale de Coupe du Monde hyper-réaliste sur World League Soccer, le meilleur jeu de foot sur PC et PlayStation.

WLS 98 vous transporte dans une nouvelle dimension de jeu de football en 3D. Attention, la jouabilité exemplaire, la rapidité fulgurante et les graphismes somptueux de WLS vont vous faire vivre des moments d'une intensité extrême !

- Animations en 30 images/seconde
- Motion Capture de l'attaquant anglais Les Ferdinand
- Jouable à 4 simultanément.
- Angles de vue réalistes

Jamais un jeu de football n'avait offert une jouabilité aussi réaliste, aussi captivante, aussi intense que WLS 98.

ALORS ATTRAPEZ LES BIÈRES* COMMANDEZ LES PIZZAS ET FAITES COULER L'EAU CHAUDE... C'EST L'HEURE DU MATCH !

MIZUNO

Silicon Dreams

EIDOS INTERACTIVE

'98 WLS WORLD LEAGUE SOCCER

PlayStation

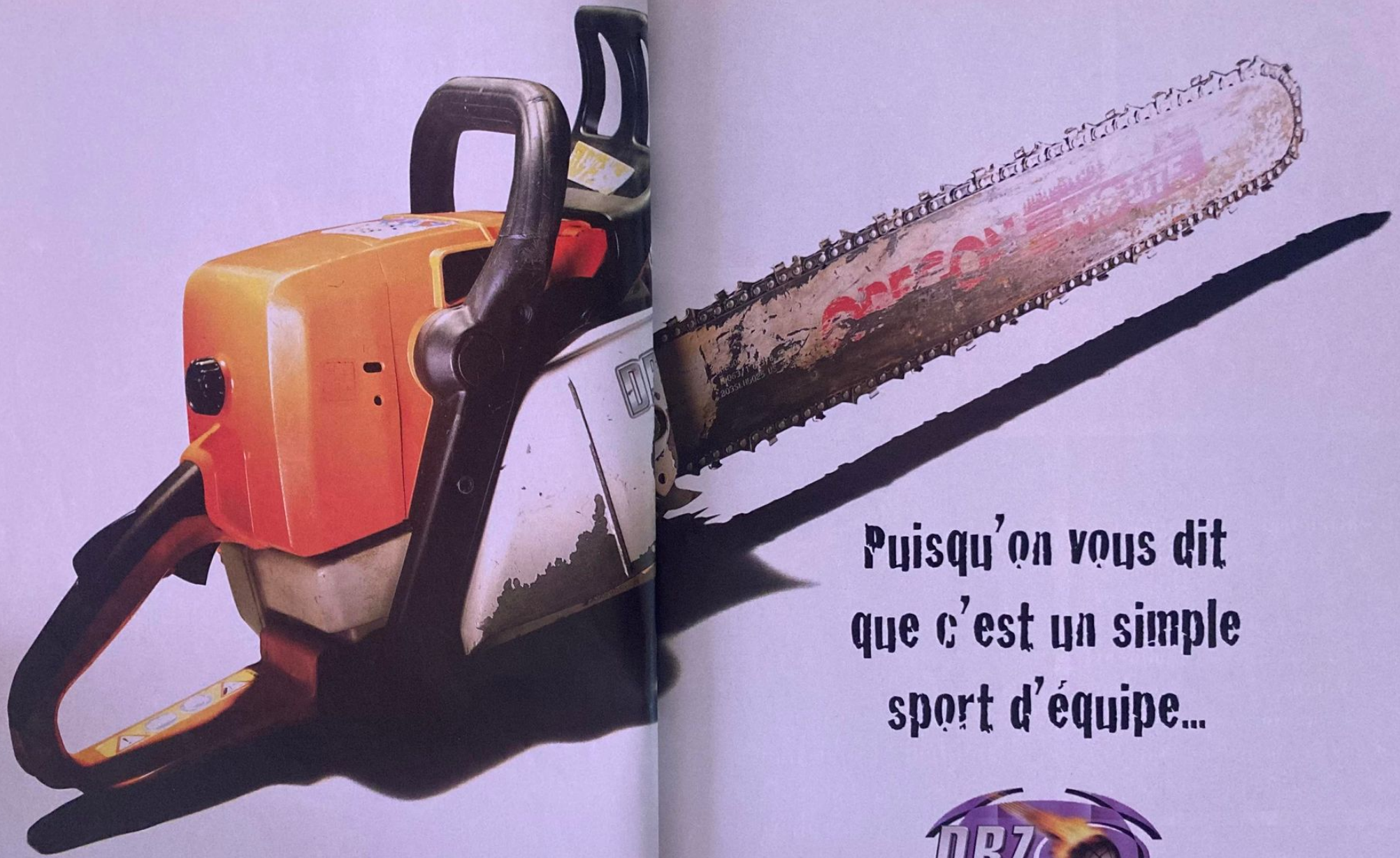
PC CD

PlayStation

World League Soccer © 1998 Silicon Dreams © et © Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Peter's Planet

Tous droits reservés. Publié et distribué par GT Interactive Software Corp. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leur sociétés respectives. **Mediatect/Replicon**



Puisqu'on vous dit que c'est un simple sport d'équipe...

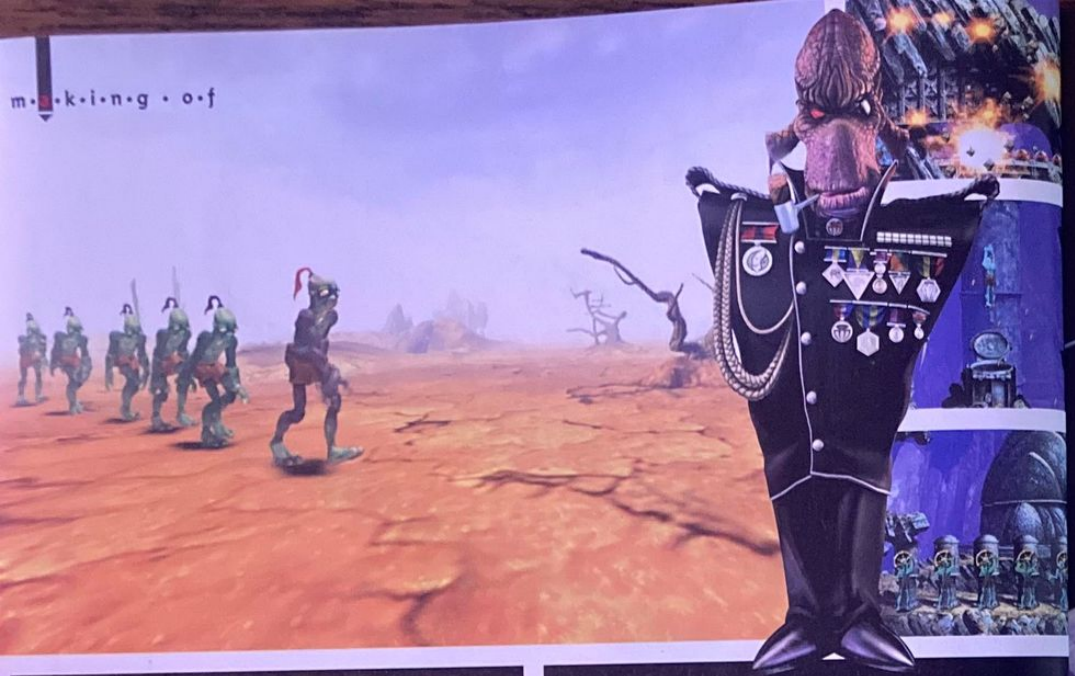
DBZ
DEAD BALL ZONE

Rage
Software plc

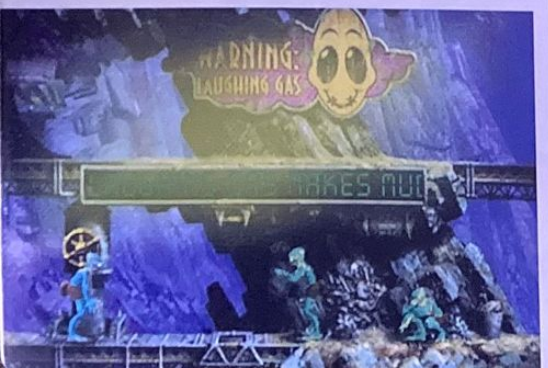
PlayStation

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min

GT INTERACTIVE



Abe, c'est Terminator en version light - et verte. Ayant affirmé «Je reviendrai» («I'll be back !» en anglais), notre ami a tenu parole. A L'Odyssée succède ainsi L'Exode d'Abe, jeu d'aventure et de réflexion qui vous emmène, comme vous pouviez vous en douter, à des milliards d'années-lumière de tous vos tracas quotidiens.



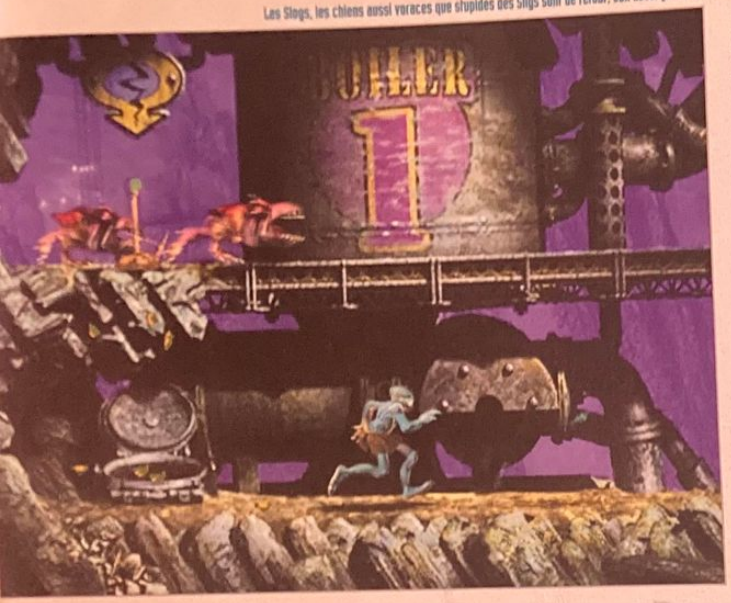
L'anti-héros le plus maigre et le plus vert de la galaxie revie pour de nouvelles abeventures

L'Exode d'Abe

Par Benjamin Janssens

ÉDITEUR : INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 98

Les Slogs, les chiens aussi voraces que stupides des Sligs sont de retour, eux aussi (hélas !).



Les séquences intermédiaires sont encore plus belles que dans le premier épisode du jeu

Ceux qui y ont joué s'en souviennent encore. Ils n'ont pu oublier ce petit bonhomme à la peau verte et aux lèvres cousues qui coure, saute et s'exprime dans un langage hyper space. Pour le plus grand plaisir des fans et de ceux qui vont le découvrir, Abe est de retour. Développé à San Luis Obispo en Californie par Oddworld Inhabitants, Abe's Exoddus (in english) est actuellement terminé à 60 %. Depuis plus d'un an, trente-cinq personnes travaillent dessus, l'objectif étant de concevoir un jeu dans la lignée et dans le concept du premier, mais doté de nettes améliorations à de multiples niveaux. En clair et en trois lettres, voici ce à quoi vous devez vous attendre.

Question indiscrète

Oui, nous avons osé ! En le regardant droit dans les yeux, nous avons eu le courage - gloups ! - de demander à Abe si... il avait une copine ? C'est vrai, après tout, depuis qu'on le connaît, on sait qu'il est passé maître dans l'art de sauver ses potes de la destruction, mais en amour, qu'en est-il ? «Dans mon monde, les créatures ne réagissent pas de la même façon que chez les humains, a répondu le héros. Emotions et sentiments sont très présents dans l'univers d'Oddworld, mais toute sexualité est absente ou du moins se manifeste-t-elle d'une manière radicalement différente que sur Terre... C'est pourquoi il existe très peu de femelles Mudokons. Nous fonctionnons comme des insectes...» Plutôt étrange, non ? Enfin, pour en savoir plus sur les mœurs d'Abe et de ses pairs, il faudra attendre le second jeu de la quintologie d'Oddworld intitulé Munch's Oddysee. «Un jeu prévu courant 1999 pour de nouvelles générations de machines», déclare Lorne.

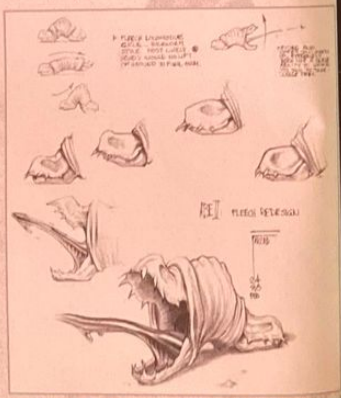
A comme "Au secours !"

Sans transition aucune, L'Exode d'Abe débute là où s'arrête l'Odyssée. L'enchaînement s'effectue directement et le perso le plus maigrelet de la galaxie reprend sans hésiter son activité de... héros.

En tant qu'ancien esclave écervelé, Abe apprend à ses dépens que de ses actions passées résultent aujourd'hui d'énormes problèmes. En sauvant ses frères, les Mudokons, d'une mort atroce (il était prévu qu'ils soient transformés en hamburgers intergalactiques) et en détruisant l'usine, la RuptureFarm, Abe déclenche un cataclysme au sein de l'industrie alimentaire dirigée par les Glukkons. En clair, certains ingrédients nécessaires à l'élaboration d'une boisson appréciée des Glukkons appelée Soulstorm Brew et provenant de la RuptureFarm ne sont désormais plus disponibles. Mais de quels ingrédients s'agit-il ? «D'os et de larmes de Mudokons, répond Lorne Lanning d'Oddworld Inhabitants. Du coup, pour récupérer les os dont ils ont besoin, les Glukkons investissent un ancien cimetière de Mudokons. De quoi énerver les esprits qui reposaient en paix...» Et de quoi révolter Abe qui part immédiatement à la rescousse.

B comme "Bonjour les mecs, ça boum ?"

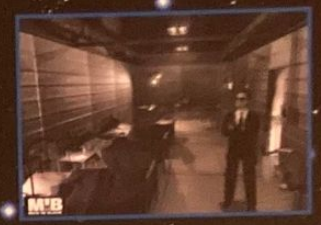
Le super sauveur de Mudokons est donc une nouvelle fois en route. Pour se défendre d'agressions diverses, il dispose d'atouts sans conteste plus performants que dans le premier soft. «Lorsque l'aventure démarre, Abe bénéficie des pouvoirs acquis précédemment (envoûtements de Sligs par le



Quelques décors de cet exode d'un genre à part. Des croquis qui laissent présager du meilleur une fois le jeu terminé.

M'B

MEN IN BLACK™
THE GAME



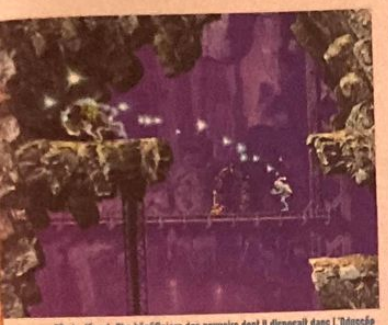
Les MEN IN BLACK débarquent sur PlayStation™

Disponible en vidéo et en laser à partir du 6 mai.

INFOGRAMES DISTRIBUTION

Gremlin INTERACTIVE

PlayStation™



Dès le départ, Abe bénéficiera des pouvoirs dont il disposait dans L'Odyssée.

Les Glukkons sont toujours là. Plus coriaces que jamais, ils ne reculeront devant rien pour prendre leur revanche.

chant notamment, NDLR). Avec le temps et l'expérience, il va apprendre à se rendre invisible, à guérir d'autres Mudokons, voire, mieux, à posséder - envoûter - d'autres bestioles que les Sligs comme les Glukkons ou les Scrabs, et aussi à contrôler ses propres pets !» Pardon ? «Vous le savez, Abe pète et ça le fait rire. Et bien, au cours de cette exode, il sera capable de les diriger. Je vous laisse imaginer le résultat.» Ce nouvel affrontement entre Abe et les machiavéliques Glukkons promet décidément de nombreuses surprises. Côté graphisme, bien qu'ayant conservé le même moteur de jeu, L'Exode d'Abe se veut plus fin. «Nous nous sommes inspirés du premier titre pour faire mieux. L'aventure est plus longue et parallèlement plus intense. Nous avons créé quantité d'endroits fantastiques à visiter et les séquences cinématiques sont encore plus belles et savoureuses.» Comment est-ce possible ? «Grâce à l'infrastructure croissante d'Oddworld Inhabitants, le matériel plus performant et l'équipe s'étant étoffée depuis notre arrivée sur le marché, nous avons pu pousser l'expérience plus loin. C'est pourquoi les scènes intermédiaires sont mieux : elles collent davantage au scénario et - ô, surprise - elle vous en apprendront beaucoup plus sur les Sligs et les Glukkons.»

E comme «Et puis quoi encore ?»

Réponse : énormément de choses. L'Exode d'Abe tel que nous l'a décrit Lorne fourmille de nouveautés. L'humour sera inévitablement au rendez-vous aux côtés d'autres ingrédients indispensables pour que la recette aboutisse. «Nous avons volontairement éliminé certains éléments présents dans L'Odyssée d'Abe, précise Lorne. Par exemple, la façon de sauvegarder une partie a été améliorée, mais, plus important, nous avons simplifié le gameplay qui, par moments, pouvait être frustrant. Désormais, résoudre un puzzle ou une énigme demandera plus de réflexion et peut-être moins de réflexes. En d'autres termes, le joueur ne risque plus de voir Abe mourir des dizaines de fois avant de réussir une étape capitale.» Un bon point et de belles images en perspective... Pour l'heure, profitez de celles qui figurent sur ces pages car vous ne les verrez nulle part ailleurs.

Ci-joint le dessin d'une parcelle d'un niveau, le 7ème niveau en l'occurrence. Et, oui, il va de nouveau falloir courir, grimper, sauter, s'évader et faire évader ses potes...

De nouvelles bébêtes

Cette suite réserve de nombreuses surprises à commencer par l'intrusion inopportune et fréquente de bestioles inédites. Sans trop en dévoiler, Lorne a malgré tout accepté de nous présenter trois membres du nouveau bestiaire.

LES FLEECHES

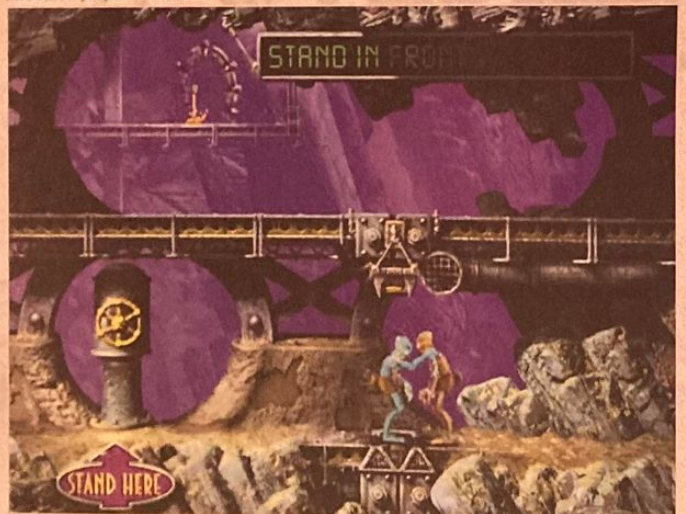
Ils ressemblent à des asticots dotés d'une langue aussi extensible que celle d'une grenouille et de mâchoires de piranhas. Parce qu'ils sont petits, les Fleeches se déplacent en groupes importants et leurs attaques sont souvent mortelles. Bizarrement, ces animaux ont une peur bleue des Scrabs et des Paramites.

LES SLIGS VOLANTS

Cette race de Sligs disposent d'ailes mécaniques pour voler et laisser tomber bombes et autres objets dangereux sur le crâne de quiconque s'aventure au mauvais endroit au mauvais moment.

LES MUDOKONS AVEUGLES

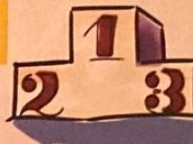
Les Glukkons ont cousu les paupières de ces Mudokons pour que ceux-ci ne voient pas ce qu'ils font. Ces esclaves sont en fait chargés de déterrer les corps de leurs ancêtres réduits à l'état de squelette pour permettre aux Glukkons d'en récupérer les os... Vous pensez bien que pour les sauver, Abe va avoir un mal fou à diriger ces Mudokons qui n'y voient rien !



Dans le jeu, Abe rencontre de nouvelles formes de Mudokons, des frères auxquels il peut s'adresser de multiples façons. Ici, il s'excuse auprès de l'un d'eux.

lentilles de contact jetables

Passez du Taupe au Top



Reconnaissez que les lunettes de vue, c'est pas vraiment le top lorsqu'on est amené à bouger, à transpirer, à être concentré sur le jeu ou à être admiré. La preuve ? Vous en connaissez beaucoup des champions qui portent des lunettes ! Vous êtes exigeant avec vous même comme avec votre matériel. Soyez exigeant avec vos futures lentilles !

PRECISION UV™

les 1ères lentilles jetables qui vont au delà de la simple correction visuelle.

Oxygénation

Pour être performant vous devez gérer vos apports en oxygène. Pour vos yeux c'est pareil ! Avec sa géométrie bicourbe et sa teneur en eau de 74% (comme votre cornée) PRECISION UV respecte les besoins en oxygène de vos yeux.

Résistance

Un maître mot chez tous ceux qui doivent soutenir leurs efforts. Le matériau non ionique de PRECISION UV résiste à l'adhésion des constituants des larmes. Vos lentilles sont plus confortables, plus longtemps dans la journée.

Souplesse et rapidité

Les mots clés du succès. Pour PRECISION UV c'est pareil, facile à poser, elle fait de vous un pro de la lentille dès les premiers essais.

Protection

Mieux vaut prévenir que guérir. La lumière du jour expose vos yeux aux UVA nocifs à long terme. PRECISION UV possède un filtre UV intégré pour que vos performances visuelles soient protégées plus longtemps.

Économie

Vous recherchez le meilleur mais pas à n'importe quel prix. PRECISION UV, en pack OPTI-UV de 3 mois, c'est 3.30F par jour, entretien compris. Vous hésitez encore ? Parlez-en à votre opticien.

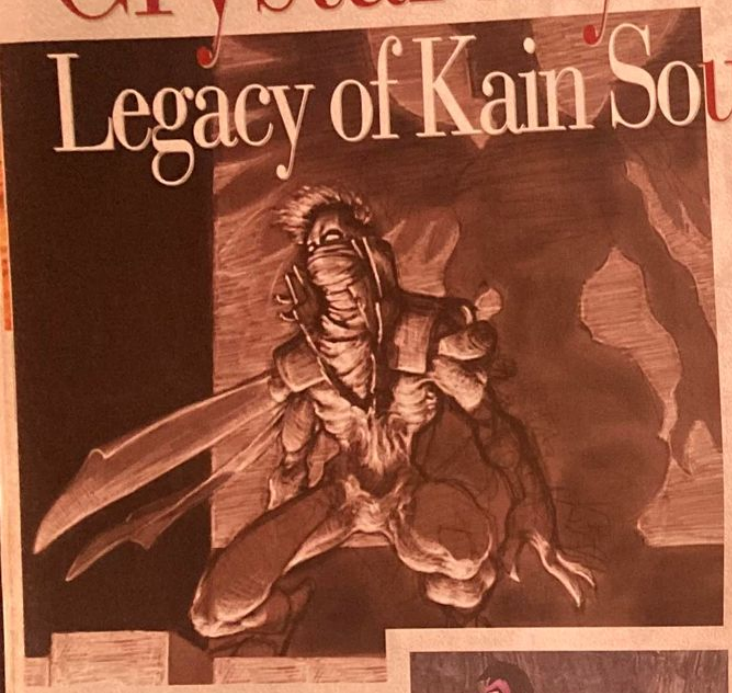
Rendez-vous vite chez votre ophtalmologiste et demandez à essayer PRECISION UV™, votre 1ère paire vous est offerte.

PRECISION UV, en port quotidien et renouvellement mensuel, recommande les solutions multifonctions OPTI-FREE d'ALCON pour son entretien journalier

Par Grégory Szrifgiser

Crystal Dynamics

Legacy of Kain Soul Reaver



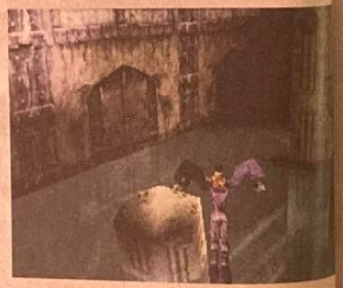
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 98

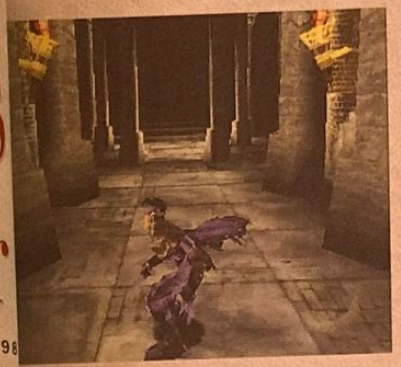
Vous vous souvenez sans doute de Legacy of Kain. Après avoir sucé le sang de centaines d'innocents lors d'une course au pouvoir, une nouvelle aventure dans le monde de Nosgoth vous attend. Et on est bien loin du premier épisode...

Près de mille ans se sont écoulés depuis que l[e] seigneur Kain, celui du premier épisode, a construit sa capitale dans les ruines de[s] Piliers de Nosgoth, après une conquête sanglante du monde. Pour choisir ses lieutenants, il alla retrouver six âmes dans l'Underworld parmi lesquelles celle de Raziel, personnage que vous allez incarner dans Soul Reaver.

Un scénario apocalyptique

Le scénario de cette suite a été bien plus travaillé que celui de Legacy of Kain premier opus. Emprunt d'une atmosphère sombre et gothique, il repose essentiellement sur le mythe du vampire. En une centaine d'années, l'humanité entière est réduite en esclavage. Kain et ses lieutenants entreprirent alors leur besogne : refonder Nosgoth selon leur volonté. Les esclaves se mirent à construire autour des piliers, un temple de dévotion annonçant la nouvelle ère de vampires. Par ailleurs, le monde fut, par divers procédés, plongé dans l'obscurité afin éviter les effets nocifs du soleil. Toutefois, malgré tous leurs efforts, Kain et ses lieutenants finirent par s'ennuyer. C'est vrai, c'est long une éternité. Ainsi, les plus anciens permirent aux plus jeunes de faire ce qu'ils désiraient, laissant mûrir intrigues politiques et luttes intestines.





Raziel

Le vampire que vous jouerez dans Legacy of Kain : Soul Reaver est très différent de Kain. 1000 ans s'étant écoulés, tous les personnages ont beaucoup changé. Leurs pouvoirs se sont accrus, et certains ont développé quelques dons. Raziel reçut des ailes, avant Kain lui-même. Pour cette audace, il fut damné et donc jeté dans un tourbillon d'eau où il se consuma comme s'il avait été projeté dans un bac d'acide. Au cours de sa chute, Raziel fit la connaissance d'une entité bien plus ancienne encore qui se nourrit des âmes de Nosgoth depuis des milliers d'années. C'est pour alimenter cette entité affamée que vous reviendrez sur Nosgoth. Le look de Raziel en dit long sur le travail graphique des développeurs de Crystal Dynamics. Ainsi ses ailes ne sont plus que des membranes décrépies et son visage ressemble à celui d'un lépreux... L'incarner risque d'être un véritable plaisir.

Décors gothiques

Les développeurs ont repris, comme pour Akuji the Heartless, le moteur 3D de Gex, et l'ont encore amélioré. Sachez qu'il tourne en haute résolution, que l'ensemble des personnages du jeu a été réalisé en enveloppe souple, éliminant ainsi tout problème de raccordement de polygones, et qu'on y verra toutes sortes d'effets spéciaux. La pré-version que nous avons pu voir, à peine avancée, laissait déjà présager du meilleur. Textures d'une finesse éblouissante, éclairages temps réels, animations ultra crédibles... On est loin des ralentissements de LoK premier du nom ! On nous promet de plus, avec ces décors, une interactivité poussée et une action soutenue. Etant donnée la qualité technique de Gex, on ne peut qu'attendre un Soul Reaver excellent !

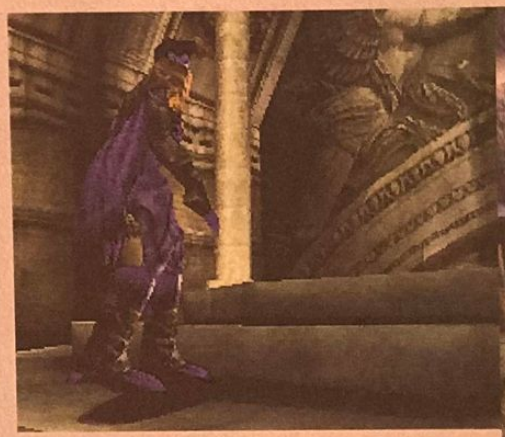
Un gameplay original

Nous avions aimé LoK pour sa richesse, la suite, elle, inaugure des idées foncièrement originales. L'une d'elles est le fait que Raziel peut, à tout instant, passer du monde réel au monde spectral. Le passage s'effectue alors en temps réel et les décors se modifient de façon fluide, laissant le joueur découvrir un nouveau monde par dessus celui de Nosgoth ! Chaque espace du monde réel trouve, en effet, son pendant dans le monde spirituel. De plus, Raziel étant immortel, il n'y a pas de game over mais seulement un passage obligé dans le monde des esprits duquel on ne revient pas facilement. Les loadings sont optimisés de manière à ne jamais les percevoir, et l'interface de jeu est orientée vers la simplicité, sans les écrans d'inventaire qu'on pouvait trouver dans LoK. Raziel peut sucer le sang des âmes, courir, planer, sauter, manipuler des objets, se battre à mains nues, recourir à la magie ou aux armes. Ajoutez à tout cela les 12 boss prévus. La grosse vingtaine d'ennemis que vous trouverez dans Soul Reaver bénéficie en outre d'une intelligence artificielle soignée puisqu'ils tentent de se protéger et préfèrent parfois fuir que d'affronter Raziel. Des personnages non joueurs pourront interagir avec vous, réagissant selon le comportement que vous avez eu face aux autres créatures rencontrées ! Enfin, Raziel peut assimiler les techniques des âmes qu'il absorbe. Ainsi, par exemple, s'il pompe le sang d'une créature immunisée contre le feu, il le devient. Il en va de même avec certaines techniques moins passives telles que des pouvoirs de combats.

A surveiller

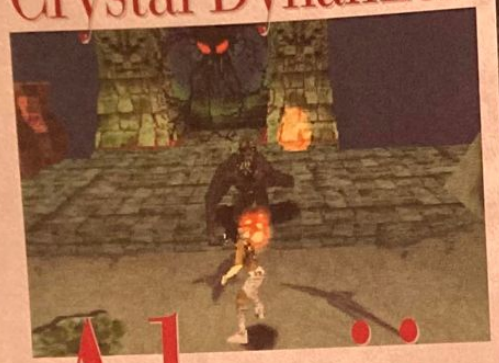
Nous en saurons davantage à l'E3, où une version nettement plus aboutie nous sera présentée. Cela dit, Legacy of Kain : Soul Reaver est d'ores et déjà un titre qui s'annonce prenant, original et bien réalisé. A surveiller !

Le moteur permet bien sûr de regarder l'ensemble des décors, comme dans Tomb Raider.



La finesse des textures permet l'affichage de bas-reliefs, fresques et autres effets qui ajoutent à l'ambiance gothique.

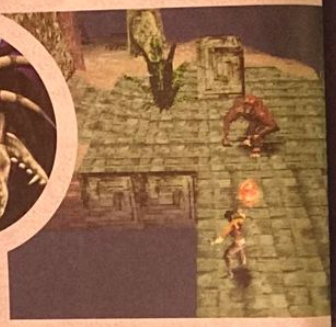
Crystal Dynamics



Les ennemis seront pour la plupart des monstres vaudous, des démons et autres morts vivants mutilés.

Akuji the Heartless

DISPONIBILITÉ : MAI 98



Exploitant l'univers Vaudou, Akuji the Heartless est un jeu d'action en 3D temps réel. Bénéficiant du même moteur que Legacy of Kain : Soul Reaver, ce pourrait être un nouveau concurrent de Fighting Force et Ninja.

Trahisons, intrigues et batailles : les habitants de Mamora ont toujours eu les mêmes passions que leurs Dieux. Depuis la nuit des temps, les guerres ont toujours secoué la Terre, suscitées par de puissantes familles. Tout se déroulait ainsi jusqu'à l'arrivée de Murat, le prêtre-guerrier vaudou.

Poupées et os

Murat, après quelques mariages stratégiques, parvient peu à peu à prendre le pouvoir et ainsi à devenir le leader d'une tribu mineure et être celui qui amena la paix sur Mamora. Vous jouez le rôle de Akuji, son deuxième fils. Le jour de son mariage, sur lequel repose la paix, avec la fille aînée de la famille Grimaldi, Akuji est tué par son frère Orad. Son cœur ayant été arraché selon un rituel vaudou, Akuji est condamné à l'enfer. Vous devrez localiser les âmes des ancêtres et utiliser leurs pouvoirs pour espérer revenir vous venger et retrouver votre bien-aimée. Pour l'instant, rien de bien vaudou dans tout cela, me direz-vous, mais la façon dont Akuji s'en sort fait appel à des techniques peu communes...

Limite gore !

Pour vous débarrasser de toutes les cochonneries qui traînent dans l'enfer vaudou, ce ne sont pas les tactiques qui manquent. Ainsi pour le simple combat au corps à corps, Akuji dispose de griffes rétractables et peut exécuter 9 attaques différentes ainsi que combos spéciales. Il a aussi accès à une série de sortil vaudous à l'aspect visuel original. Enfin, certains pouv seront mis au fur et à mesure à votre disposition : vous pour brûler vos ennemis à distance, devenir berserk et ainsi augme ter votre vitesse, votre force et votre résistance, invoquer dif rents démons aux pouvoirs surpuissants et enfin posséder ennemis, leur corps volant alors en éclats !

3D, quand tu nous tiens

Exploitant les mêmes ingrédients techniqu que LoK : Soul Reaver, et avant lui Gex 3 le soft bénéficie de différents éclairag spéciaux qui se modifient pour accente l'ambiance vaudou, et est enrichi de surfaces morphan permettant des décors mouvants. Le jeu s'étend sur niveaux peuplés d'une trentaine d'ennemis différents q non seulement ont des mouvements naturels, réagissant t diversement selon l'attitude du joueur, mais s'adaptent au à la situation fuyant si cette dernière n'apparaît pas à le avantage. De prime abord, Akuji ressemble à Soul Reav mais le gameplay du premier est 100 % action, et il ne f aucun doute que vu l'originalité du thème traité et la qualit de réalisation qu'on nous promet, Akuji the Heartless risq de passionner les fans de bastons !

CAPCOM®

Les grands classiques de l'arcade enfin sur PlayStation™ !

MEGAMAN 8, un méga-jeu de plateformes

MEGAMAN BATTLE & CHASE, la première course en 3D de Mégaman

SUPER PANG COLLECTION, 3 grands classiques en 1 CD

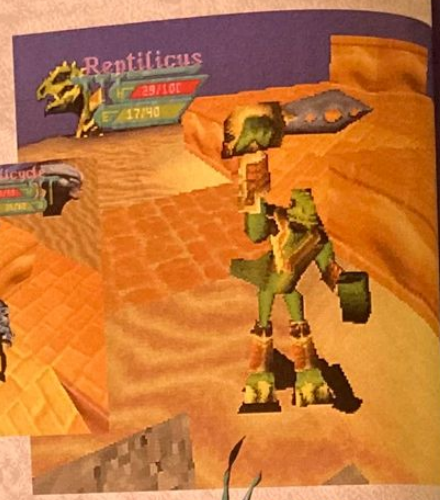
PlayStation™

©1998 Hudson Soft, Copyright
©Capcom Co. Ltd 1997. All Rights Reserved
PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc

CAPCOM

INFOGRAMES DISTRIBUTION

Crystal Dynamics



The Unholy WAR

DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 98

En matière de tactique et de stratégie, après avoir fini Vandal Hearts et Dark Omen, on se retrouve un peu coincé. The Unholy War campe dans ce genre, ajoutant aux ingrédients habituels une phase arcade et la possibilité de jouer à deux !

Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit. The Unholy War n'est pas un clone des titres précités. Annoncé comme un jeu de combats/stratégie, il se déroule en 3D en mixant la tactique et la stratégie qu'on peut trouver dans Vandal Heart et Dark Omen à l'action frénétique de phases particulières. C'est probablement le titre le plus original de Crystal Dynamics prévu pour la fin de l'année.

Monde-foirefouille

Depuis des années, la planète Xsarra connaît la paix. Les habitants étaient divisés en deux civilisations : les Teknos, très avancés technologiquement, et les natifs indigènes, les Arcanes. La paix tenait à un traité unique interdisant la naissance d'un enfant provenant de l'union de deux êtres des deux groupes. Mais, bien évidemment, le pacte fut rompu et naquirent deux jumeaux, Vail et Jaron. Ils grandirent et devinrent les leaders respectifs des deux civilisations qui aujourd'hui se font la guerre.

Un principe abâtardi

Pour tout dire, l'idée de base de The Unholy War n'a rien de révolutionnaire. Seulement, personne ne l'avait mise en application auparavant. En mode tactique, prévu pour 2 joueurs, la plus grande pa du jeu se déroule en stratégie. Vous disposez d'un cert nombre de troupes, choisies parmi 14 personnages différ et représentées sur une carte en 3D. Vous pouvez alors v déplacer, lancer des attaques à distance ou des sortilèges dès que des protagonistes s'approchent un peu trop, le passe immédiatement en phase d'arcade avec une action tot réel. En mode Mayhem, en revanche, tout l'aspect stratég est oublié pour faire place à des combats entre les huit pers nages sélectionnés par chaque joueur. Il est bien entendu p sible de customiser ses forces en mode campagne com l'ordinateur : construire de nouvelles armes et défenses, mi des ressources pour racheter des troupes, etc. Les missions en général un objectif particulier, comme récupérer le dern œuf de Démon Piranha du terrain par exemple. Les déc sont variés, dramatiques, avec la volonté de rendre les bata les plus épiques possible.

Affaire à la mode

L'équipe a misé avant tout sur la variété modes de jeu, pour que The Unholy W comble un maximum de joueurs. Pour cela mécaniques du jeu ont d'abord été testées av les modèles 3D de vieux personnages, comme Fargus p exemple ! Une fois que l'équipe sera entièrement satisfaite le gameplay et ses possibilités, l'ensemble du design comp mentaire sera inclus pour la version finale. Une optique travail que bien des éditeurs devraient suivre afin de soig le gameplay de leur production !

MAI 68

SOUS LES PAVÉS...
LA PLAGE...

MAI 98

FORSAKEN™

SOUS LA TERRE
LE CARNAGE

Trucs et Astuces
au 36 15 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

Acclaim

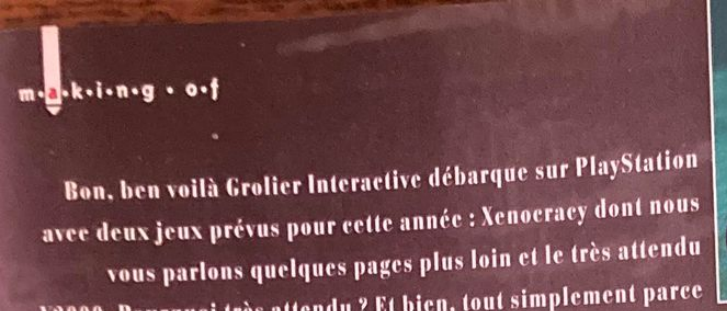
Forsaken ™& © 1998 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1998. All rights reserved.

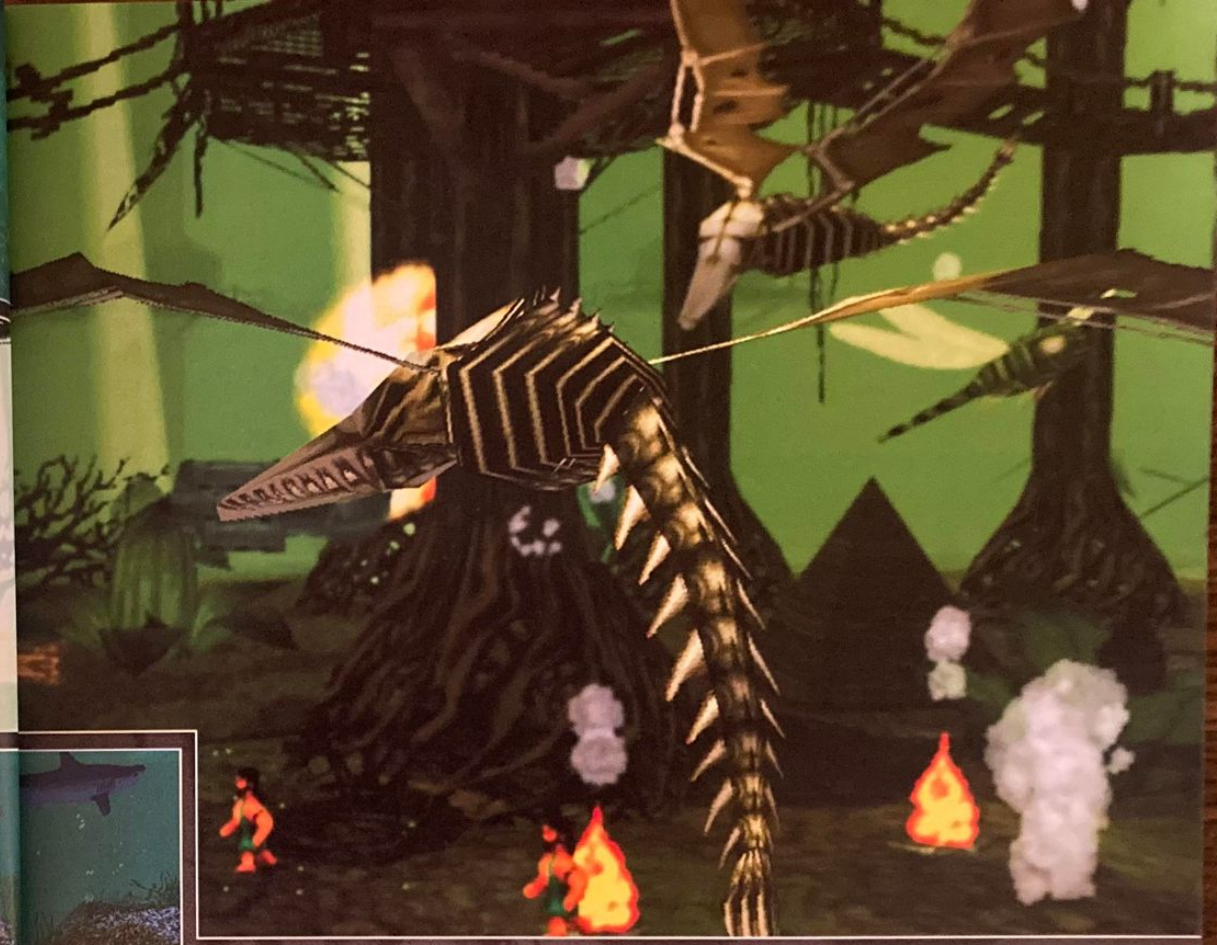
Virus 10 ans apres

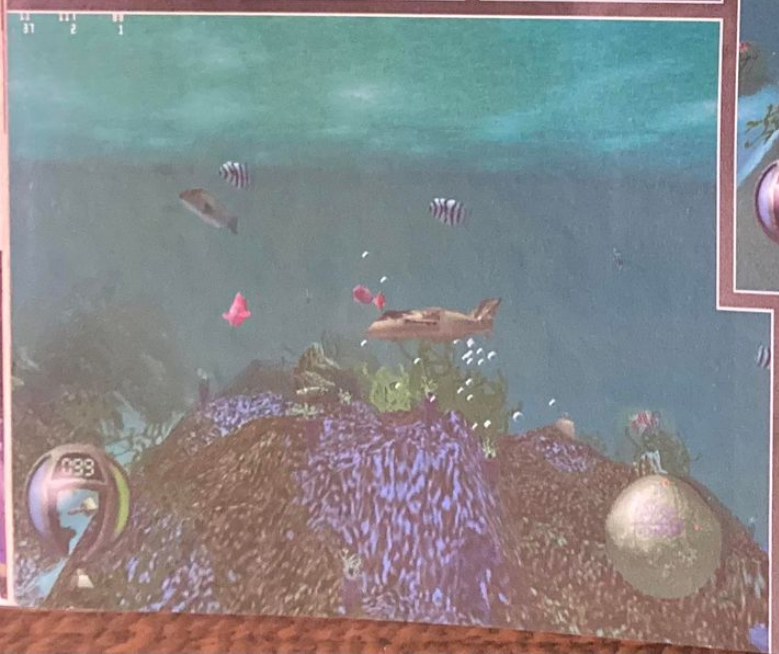
Editeur : Grolier Interactive
Disponibilité : septembre 98

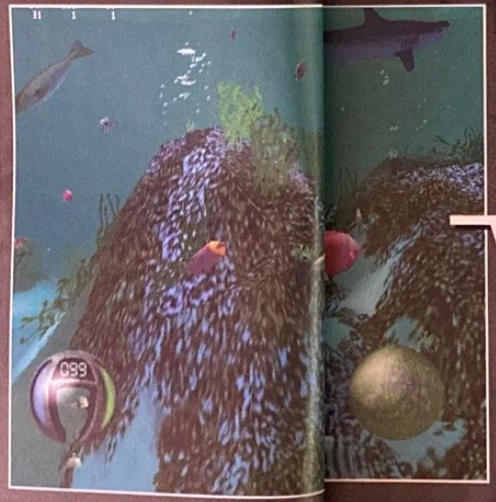
Par Fabien Deleval

Bon, ben voilà Grolier Interactive débarque sur PlayStation avec deux jeux prévus pour cette année : Xenocracy dont nous vous parlons quelques pages plus loin et le très attendu V2000. Pourquoi très attendu ? Et bien, tout simplement parce qu'il représente la suite d'un hit inoubliable de l'âge d'or de la micro informatique, millésimé Amiga/ST baptisé Virus. Son auteur David Braben n'est pas non plus un inconnu sur ces plates-formes puisqu'il est le créateur de la célébrissime simulation spatiale Elite qui précéda de quelques années la série des Wing Commanders. V2000 est un jeu d'arcade où l'on pilote une sorte d'aéroglisseur à travers des mondes tridimensionnels et où on côtoiera de nombreuses espèces insecticides rependant un abominable virus dans le but incertain, mais toutefois bien rigolo, de contaminer la Terre .

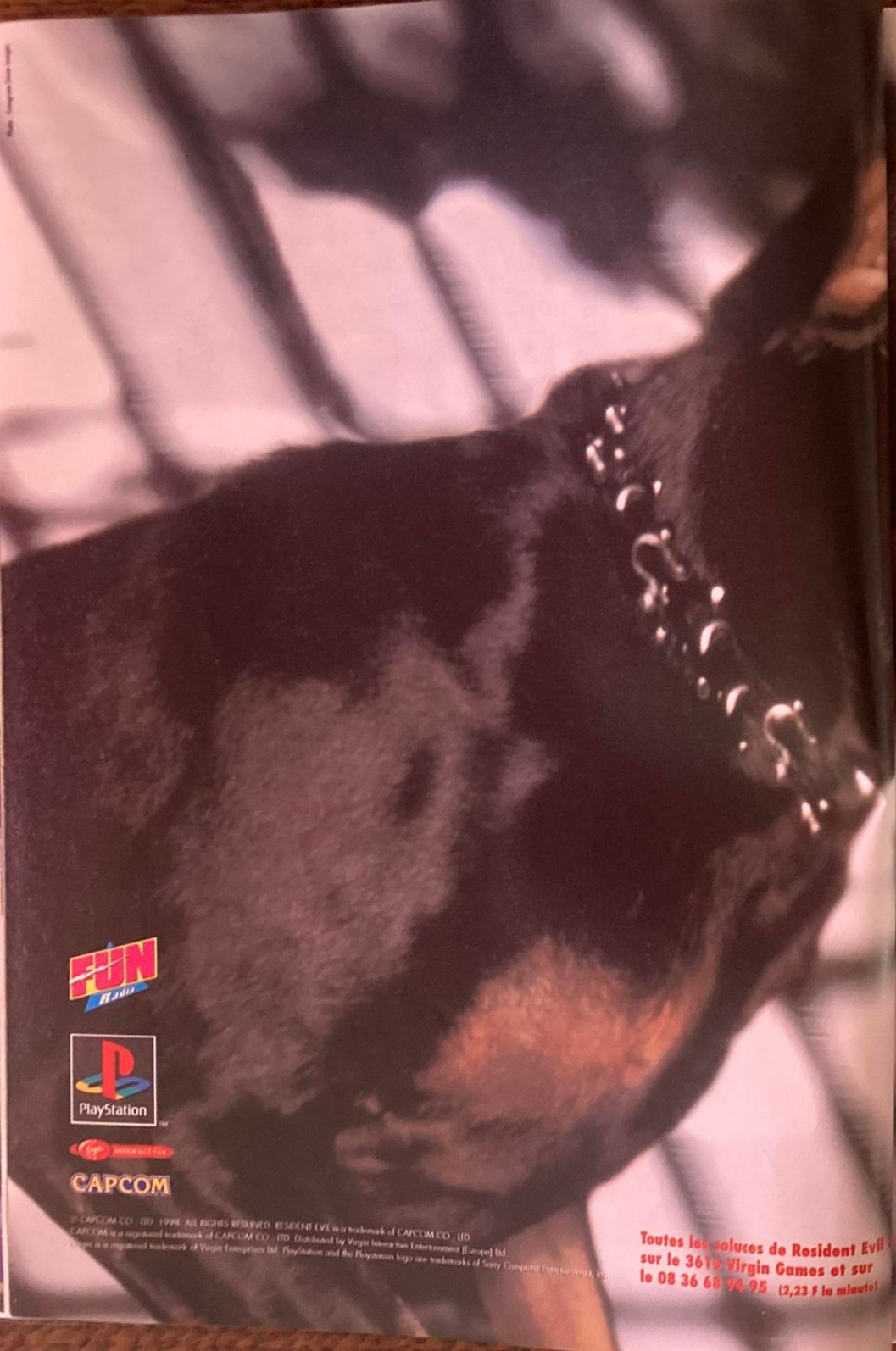








Photos tirées du jeu PC



FUN Radio

PlayStation

CAPCOM

© CAPCOM CO., LTD. 1998. ALL RIGHTS RESERVED. RESIDENT EVIL is a trademark of CAPCOM CO., LTD.
CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Toutes les soluces de Resident Evil 2
sur le 3615 Virgin Games et sur
le 08 36 68 94 95 (2,23 F la minute)

Du calme, ce n'est qu'un jeu.

RESIDENT EVIL 2™

SORTIE LE 28 AVRIL

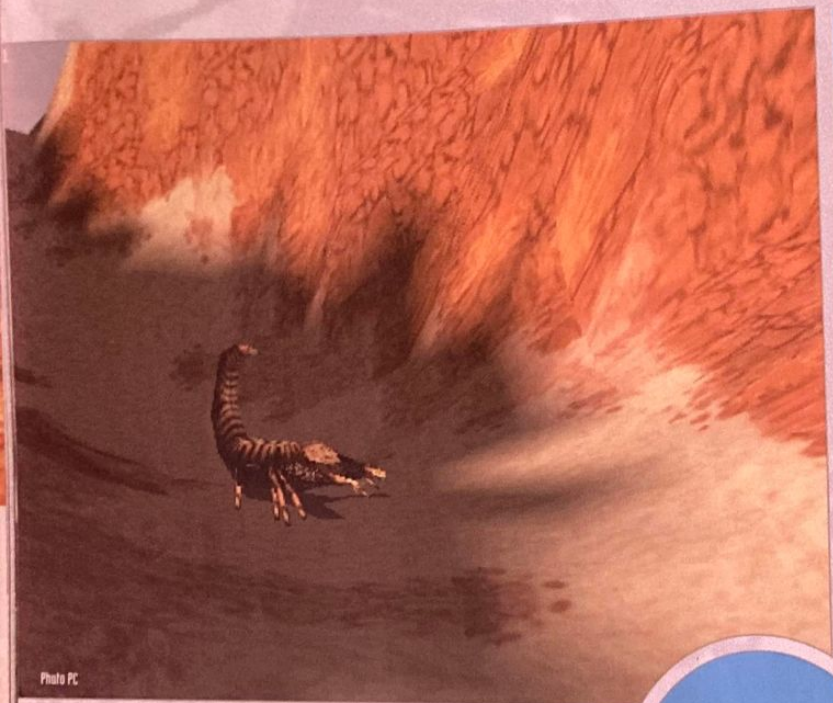


Photo PC

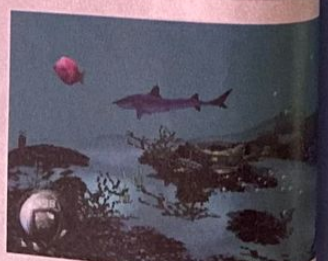
On trouve de très nombreuses armes toutes différentes en plus de celles qu'on fait fabriquer par nos lab

Les créatures ailées bénéficient d'une animation tout bonnement extraordinaire. Un jour, la technologie nous permettra de voir cette image sur

Photo PC

Les vues caméras seront gérées de façon intelligente, interdisant à tout obstacle visuel de se placer entre vous et votre cible.

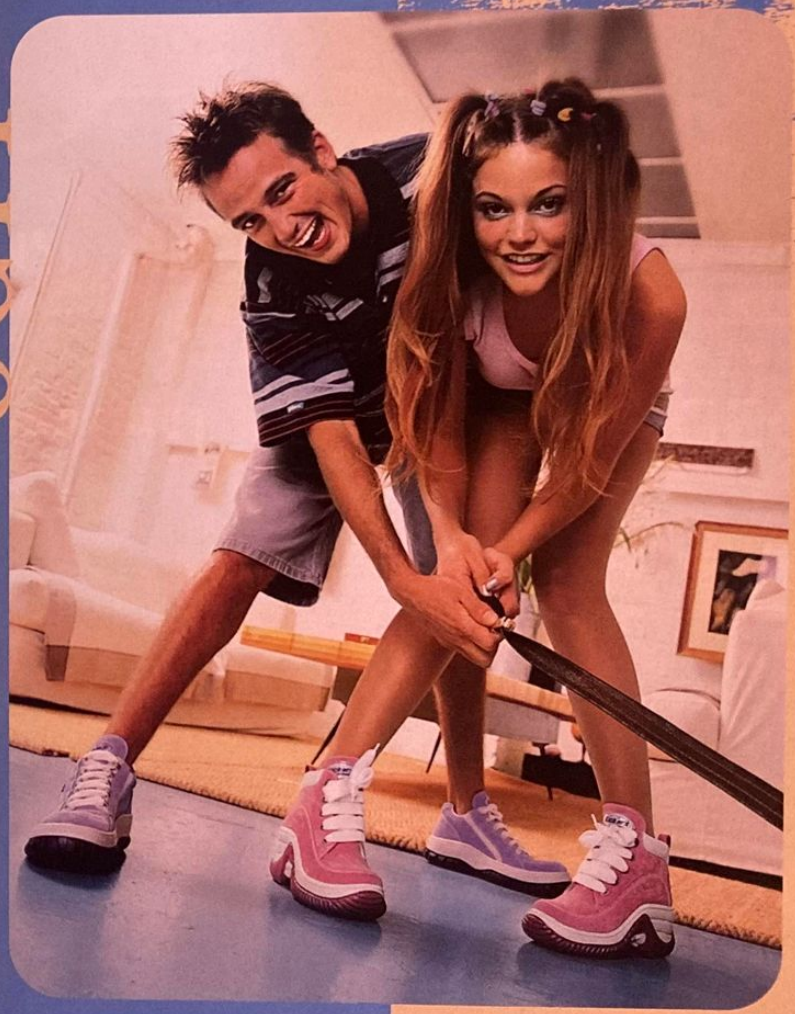
V2000 fait appel à des techniques d'animations d'un très grand intérêt ludique : les créatures présentes sont animées en temps réel et il existe une intégration parfaite des éléments vivants sur le terrain. Ainsi, les monstres n'ont pas l'air de flotter sur le sol, les araignées se déplacent comme des vraies sur la terre battue, patte après patte, offrant au moteur de V2000 un aspect très propre et réaliste voire presque organique. De la même façon, le monde extérieur est très détaillé, présentant des bâtiments, des bases, etc., autant d'éléments qu'on pourra détruire. Par ailleurs, V2000 procure aussi un grand plaisir dans le pilotage du vaisseau en vue 3D externe et, dans son ensemble, ressemble à un véritable show room d'effets visuels plus époustouflants les uns que les autres. Lorsque David Braben a développé Virus, son but était de faire évoluer le premier dans des mondes en 3D. L'idée a bien sûr été reprise, en mieux, faut-il le préciser, dans Virus 2000 où nous pouvons arpenter sans aucune contraintes des terres sphériques aux aspects très différents. Ainsi, on ira indifféremment se promener dans la campagne, dans les plaines sous-marines ou encore dans des enfers de lave. Les créatures rencontrées seront légion : des Dragons battant de l'aile d'une façon très réaliste aux entités biologiques les plus délirantes. Toutes seront nanties d'une manière bien à elles de se déplacer à un tel point qu'il est possible de prévoir, en les observant, quelles seront leurs réactions. V2000 est un juste équilibre entre l'action, l'arcade et la réflexion.



Le monde sous-marin : un chef-d'œuvre de

Tellement plus drôle en Kickers !

surf

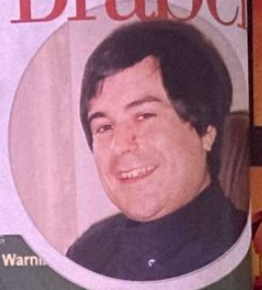


KICKERS®
LA LEGENDE EN MARCHE

Liste des points de vente disponible au : 02 51 43 15 31

Interview David Braben

Pour vous, rien que pour vous, nous sommes allés déloger David Braben de sa retraite de Cambridge où il prépare l'invasion du monde connu par les jeux .



PlayStation : Peux-tu nous parler un peu du gameplay de Virus ?

David Braben : Dans V2000, comme dans Virus d'ailleurs, vous pilotez un vaisseau mi-hélicoptère, mi-hovercraft. En évoluant dans différents mondes, vous allez rencontrer des créatures qui rependent un virus. Celui-ci peut avoir plein d'effets nocifs au fur et à mesure qu'il se répand. Par exemple, il peut modifier le comportement de créatures mais aussi d'objets. En effet, s'il arrive à atteindre l'une de vos tourelles de défense, elle se mettra à faire feu sur vous, vous faisant une vie impossible (rires).

P.M. : Dans quelle sorte d'environnement pourrons-nous évoluer ?

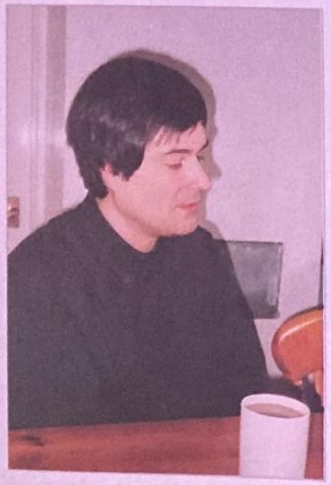
D. B. : Les mondes sont très nombreux : des jungles très profondes avec de nombreux effets lumineux aux déserts, en passant par le fond des océans. Vous vous baladerez dans des endroits de tous genres. Mais vous ne vous contenterez pas d'explorer des lieux mais aussi des univers comme un monde médiéval avec ses villages et son château par exemple. Dans ces lieux, vous trouverez aussi des êtres humains que vous devrez vous efforcer de sauver des bestioles qui les poursuivent. Pour ce faire, vous devrez les transporter jusqu'à votre base où ils deviendront vos petits esclaves en travaillant comme des scientifiques dans le seul but d'améliorer votre technologie pour équiper votre vaisseau et repartir vers de nouvelles aventures. Ils vous fabriqueront plein de choses comme de nouvelles armes, des boucliers.

P. M. : Peux-tu nous parler des points originaux de V2000 ?

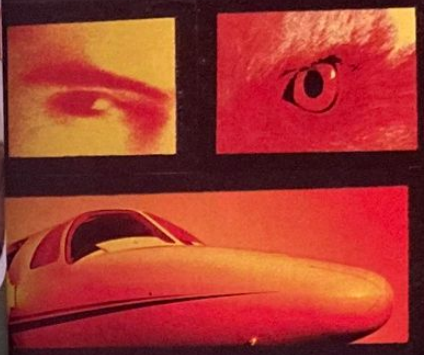
D. B. : L'un des points sur lequel nous avons essayé de faire le plus attention est de ne pas organiser tous les mondes d'une seule traite, dans une continuité avec le niveau 1 puis le niveau 2, etc. Il est important de savoir que lorsque le joueur se trouvera bloqué, il pourra retourner dans des mondes qu'il a déjà visités pour tenter de résoudre son problème. Au début bien sûr, vous allez tout massacrer pour finir un niveau. Mais, au fur et à mesure que vous jouerez, vous vous apercevez qu'il y a bien d'autres façons de sortir d'un monde pour pénétrer dans un autre. Dans ces mondes, vous ne vous contenterez pas de vous balader en faisant feu sur tout ce qui bouge, il y aura de nombreuses énigmes à résoudre. Par exemple, dans un certain niveau, vous vous trouverez face à des créatures qui se multiplieront à chaque fois que vous tirerez sur elles avec une arme normale. Il faudra bien évidemment trouver la bonne manière de les tuer.

P. M. : Comment as-tu fait pour les animations ?

D. B. : Eh bien, nous disposons d'outils propriétaires (développés par Frontier development) qui nous permettent de nous affranchir des animations à l'aspect visuel trop connu de logiciels comme Wavefront ou 3D Studio Max pour offrir à l'œil quelque chose de nouveau. De plus, les animations venant de ces logiciels occupent une place mémoire affolante les rendant incompatibles avec certains aspects de la programmation sur playStation.



Speedfight

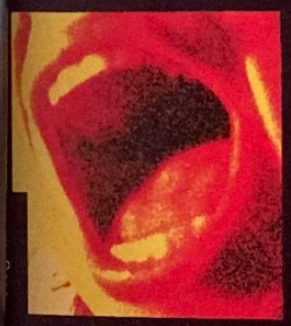


LES SENSATIONS S'ACCÉLÈRENT. L'ENNUI EST STOPPÉ NET.

PEUGEOT

Peugeot Motocycles-Mandeure 25706 Valentigney Cedex

Reprises franches et accélérations nettes laissent sur place toutes les situations délicates. Un châssis très rigide, une fourche avant monobras, un freinage puissant et progressif, un système anti-levée, le Speedfight conserve à chaque seconde une adhérence parfaite... Maintenant, on arrête de jouer.



36 15 PEUGEOT Scooters 1,29 F la minute

PEUGEOT MOTOCYCLES SYSTEME QUALITE CERTIFIE ISO 9001

Esso

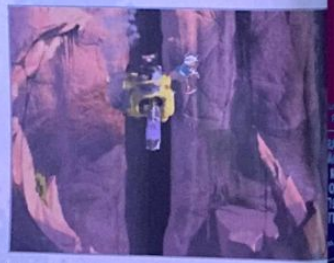
Pas Nourrisse Mes

Heart of Darkness est, enfin, officiellement annoncé pour début juillet prochain. Mieux, nous avons pu y jouer ! Le jeu de plates-formes/action de Amazing Studio saura-t-il se hisser au niveau de notre attente ? C'est quasiment une certitude !

Heart of Darkness

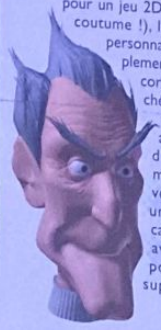
Editeur : Infogrames - Disponibilité : 8 juillet

Andy est un petit garçon comme les autres. Son unique petit problème est qu'il rêvasse souvent en classe, au grand dam de son professeur pour qui cette attitude est insupportable... L'histoire de Heart of Darkness démarre sur une longue et superbe cinématique qui nous apprend, entre autres, que ce petit roux à la casquette vissée sur le crâne adore son chien, Whisky. Malheureusement, ce dernier a été enlevé lors d'une éclipse. C'est donc pour le retrouver qu'Andy va vivre une aventure pleine de rebondissements au milieu des monstres du Maître des Ténèbres...



16 millions de couleurs !

Comme pour Another World sorti il y a presque une décennie, HoD est un pur jeu de plates-formes/action qui vous place dans la peau d'un héros capable de tout. Andy nage, saute, s'agrippe, grimpe, tire, se débat, etc. Il est bon de préciser que pour un jeu 2D (une fois n'est pas coutume !), les graphismes des personnages sont tout simplement superbes. Les décors sont eux aussi léchés au maximum, de sorte que l'interaction avec certains d'entre eux (éléments en 3D souvent !) se fait avec une logique implacable. Encore faut-il avoir l'œil ! Mais, point encore plus superbe, il y aura 16 millions de couleurs à l'écran (cinématique et jeu compris !) contre 256 sur PC ! Bonjour la prouesse. D'autre part, les animations d'Andy et des autres personnages du jeu semblent on ne peut plus réussies. Il faut voir les ombres se mouvoir au début de l'aventure pour s'en convaincre. Ajoutez à cela une bande son digne des plus grands films ainsi qu'un format écran en 16:9 (!) et vous obtenez certainement l'un des jeux les plus innovants qui soit. Une chose est sûre : restez à l'écoute de HoD, vous risquez d'en avoir plein les yeux dans notre prochain numéro...



Rush

Une seule bannière

Certains éditeurs se consacrant jusqu'ici au développement sur Saturn, la console de Sega, ont décidé que finalement la PlayStation, c'était bien sympa. Du coup, Thunder Force V, un shoot'em up déjà connu sortira le 21 mai au Japon, et il est possible que nous voyions un jour Grandia, l'équivalent d'FFVII sur Saturn. Ça ce serait super chouette !

Le mois prochain, dans Joypad N°76 ne loupez pas l'événement sur PlayStation.
Un magazine de 164 pages sur l'actualité de la PlayStation à travers le monde.

10 démos jouables PlayStation

Le tout pour 39 F seulement !
Mise en vente le 27 mai 98

Dépêchez-vous, il n'y en aura pas pour tout le monde...

3 OFFRES EXCEPTIONNELLES POUR 3 JEUX D'EXCEPTIO

Les DreamTops

Venez bénéficier dans tous les Micromani des 3 Offres Exceptionnelles réservées aux 3 Dreamtops !

OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

Partez avec un avantage décisif !!

Pour l'achat d'une CARTE MÉMOIRE Sony, nous vous chargeons cette Carte de «50 000 crédits» qui vous permettront d'acheter directement des voitures plus performantes !

GT GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

La simulation de course du siècle

Grâce au nouveau kit de développement, l'incroyable se réalise : **en exclusivité sur PlayStation, un jeu à couper le souffle !** Possédant une **durée de vie fabuleuse, Gran Turismo** est sans contexte un **Mégahit !** Réalisme, souci du détail autant graphique que cinétique, vitesse, échauffourés avec la console ou un second joueur, fluidité et, bien sûr, une **gifle esthétique.**

COUPE DU MONDE 98

Tous les quatre ans, le monde entier retient son souffle pendant 90 minutes : la finale de la Coupe du Monde. **EA SPORTS** est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : **Coupe du Monde 98**. Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de **l'événement sportif le plus prestigieux** : modélisation des 10 stades, séquences vidéos présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique des équipes, ...

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football

RESIDENT EVI

Avec des zombies par légion, des ruisseaux de sang et de sacrés boss, ce nouvel épisode va encore **plus loin dans le gore**. Plus loin dans le mystère aussi, avec des **énigmes bien pensées et une aventure complexe**. Plus loin aussi dans le game-play et la durée de vie. Dirigez deux personnages, Claire et Léon, pour retr... survivants d'une ville zombifiée par un virus dévasta...

Voyage au cœ... de l'horreur

votre niveau de réussite, vous accéderez peut-être à de n... costumes, ou à d'autres aventures inédites ! Les décors ... sont **de toute beauté**, et les nombreuses séquences ci... font un **véritable film à suspense**. A déconseiller aux ...

5 NOUVEAUX MICROMANI

Annecy • Aubagne • Écully • Nantes • Orléa

GAGNEZ UNE VIPER...

...en réalisant le meilleur score avec Gran Turismo !

Venez comparer chaque semaine votre meilleur score dans votre Micromania avec le meilleur score réalisé !

CARACTÉRISTIQUES DE LA VIPER

Moteur V10 de 8 litres - 450 chevaux - Le 0 à 100 Km/H : 5 s* - Le 1000 m départ arrêté : 20,8 s* - Vitesse de pointe : 326 km/H*

VALEUR 600 000 F

*Tests réalisés sur circuit

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

PlayStation Le Catalogue Officiel

GRATUIT **Découvrez le Catalogue Officiel PlayStation dans tous les Micromania !!**

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64

voir conditions à la caisse

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles
Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

LES MICROMANIA

MICROMANIA ANNECY
Centre Commercial Auchan Epagny
74330 Epagny
Ouverture juin 98

MICROMANIA AUBAGNE
Centre Commercial Auchan Barneoud
13400 Aubagne
NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2
A côté de Grand Optical - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA ÉCULLY
Centre Ccial Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully
NEW

MICROMANIA NANTES
Centre Commercial Beaulieu
44000 Nantes
NEW

MICROMANIA ORLÉANS
Centre Commercial Place d'Arc
45000 Orléans
Ouverture juin 98

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Vélizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Centre Ccial Belle-Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Métro Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

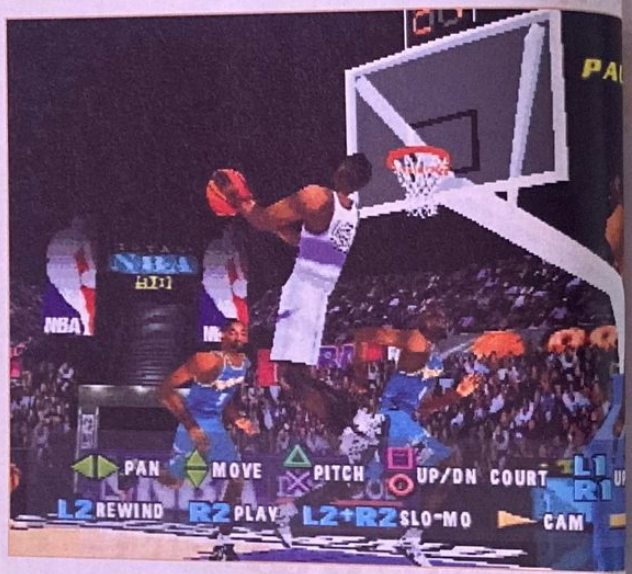
Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous co...

Par Jean Santoni

Total NBA 98

Editeur : Sony Interactive Studios America - Disponibilité : juin 98

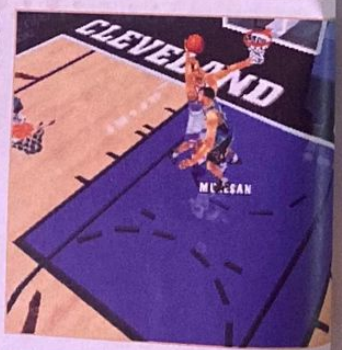
Alors que la saison de NBA touche à sa fin, Sony se décide enfin à sortir sa simulation de basket fétiche. Pour ce troisième volet, les américains sont dans le coup ! Watch out baby !



Le très indispensable mode Player Edit pour créer de toute pièce sa machine à dunker.

Une motion capture et une modélisation 3D d'une qualité moindre mais une vitesse de jeu accrue.

Le début de l'année aura été riche en simulations de basket. Electronic Arts, Konami, GT Interactive... la plupart des éditeurs n'ayant pas failli à la grande tradition de la réactualisation sportive, on commençait tous sérieusement à se demander si Sony n'avait pas un peu oublié, dans le feu des sorties, nos grands garçons de la NBA ! Annoncée finalement pour le début de l'été, l'arrivée de Total NBA 98 pourra paraître bien tardive aux yeux des amateurs de basket-ball qui se sont pour la plupart certainement déjà précipités sur les titres concurrents afin de rejouer en quasi simultané l'incontournable saison de la ligue américaine. Toujours est-il que pour le troisième volet des aventures de Michael Jordan, Kobe Bryant et compagnie, Sony bouleverse un peu ses habitudes. En effet, le géant nippon a préféré délocaliser le développement du jeu en le confiant non plus à Pascal Jarry et à sa team européenne mais à une équipe de programmeurs made in U.S.A., estimant que nos amis les américains maîtrisent avec un peu plus d'aisance le sujet. Un gage de qualité supplémentaire ?



Une simulation académique ?

Que les choses soient claires, vous ne trouverez rien dans cette simulation qui révolutionne le genre. Néanmoins, on note de petites améliorations qui font tout le charme des réactualisations et qui justifient la présence de l'inévitable macaron «98». Ici, le changement majeur concerne l'optimisation du système de passe. Il est bien sûr toujours possible d'afficher, durant l'action, les réceptionneurs potentiels mais, cette fois, le joueur pourra en plus programmer un enchaînement de passes sans avoir à chaque fois à gérer les directions. Pratique pour mettre dans le vent la défense adverse. Les bashes (comprenez les contres) sont également plus efficaces et assez instinctifs. D'un point de vue purement technique, on sent que les développeurs ont voulu faire un compromis. Les déplacements sont plus vifs et il n'y aucun retard dans les commandes mais en contrepartie la motion capture et la modélisation n'atteignent pas le niveau du cru 97. Hum, hum. Pour le reste, pas de surprise : vous retrouverez les 29 équipes de la NBA, presque toutes leurs stars (Jordan est décidément trop cher) et des options de management relativement complètes (transferts, création de joueurs). Seuls les choix tactiques nous ont paru un peu minces. Quant à savoir si ce titre Sony parviendra à détrôner la référence du moment, NBA Live 98, il faudra, comme le veut la coutume, patienter jusqu'au prochain numéro. Rendez-vous en juin...

O'Neal, le Mister T de la NBA, dans ses œuvres !

Rush

Flingue ou couteau ?

Le prochain titre d'Ascii est un jeu d'aventure vu de la troisième personne. Rizing Zan : The Samuraï Gunman sera présenté à l'E3 et est prévu pour le 1er trimestre 99. Il y aura 2 persos armés d'une lame et d'un gun, avec 12 stages, 40 ennemis et 7 boss.

Des combos de passes pour ce cru 98. Do you believe it, baby ?

Le troisième volet des Total NBA est fait aux U.S.A. !

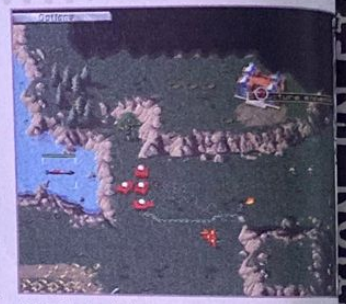
DISPONIBLE DÈS
MAINTENANT
ELECTRONIC ARTS
NEED FOR SPEED III
POURSUITE INFERNALE
PlayStation
NEED FOR SPEED III
POURSUITE INFERNALE
PlayStation
ELECTRONIC ARTS
© 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts et le logo d'Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays. Playstation et PS sont des marques de Sony Entertainment Inc. Tous droits réservés. Automobili lamborghini, Diablo SV, et les logos associés sont des marques commerciales de Automobili Lamborghini S.p.A.

Alerte Rouge
Mission Tesla

Editeur : Virgin I.E. - Disponibilité : août 98

Vous êtes venu à bout d'Alerte Rouge. Vous en connaissez toutes les ficelles, toutes les stratégies. Mission Tesla regroupe les deux add-on PC, Taïga et M.A.D., sous la forme de 2 CD avec de nouvelles missions, cartes, unités... Du neuf !

Ceux d'entre vous qui se sont rués sur Alerte Rouge dès sa sortie ont déjà dû en faire le tour, depuis le temps. Toujours mal alimentée en matière de stratégie temps réel, votre PlayStation devrait donc, en toute logique, se faire un joie de recevoir cet add-on, d'autant qu'il peut se jouer seul, sans que vous possédiez le soft.



Les tanks Tesla risquent de donner un nouveau sens au mot massacre !

La guerre se modernise

Comme tout, la guerre est soumise aux influences du progrès. Dans cet add-on, vous trouverez de quoi relancer grandement l'intérêt d'Alerte Rouge dans sa forme de base. Peu de détails nous sont parvenus sur les spécificités de la version PlayStation, si ce n'est qu'elle inclurait l'ensemble des nouveautés apportées par les 2 data disks PC, qu'elle serait sans doute commercialisée à un prix inférieur à celui d'un jeu normal et contiendrait 2CD avec la possibilité de jouer en link. Au chapitre des nouveautés annoncées, vous trouverez : 34 missions inédites, sans compter quelques-unes cachées, une vingtaine de nouvelles unités (avec des soldats d'élite particuliers ou encore des tanks Tesla !) ainsi que de nombreuses cartes pour le jeu en réseau. Les missions solo ne sont pas très originales, mais corsées et bien ficelées. A priori, cet add-on s'adressera plus aux fans purs et durs ou encore à ceux qui ont la chance de pouvoir jouer en link. Cependant, avant d'y goûter vous-même, il vous faudra être patient. Sachez toutefois que si les développeurs avaient l'intention d'intégrer de réelles nouveautés tout spécialement à l'occasion de cette conversion, nous ne manqueront pas d'en parler.

R U S

Le prince 3D

Prince of Persia revient en 3D ! L'antique succès de Jordan Mechner est, en effet, en cours de développement sur PC. Mais Red Orb, qui s'en occupe, cherche à vendre la licence pour l'adaptation console. Mr Mechner lui-même participera au projet, afin d'en assurer l'intérêt originel.

UN HOMME, UNE SOLUTION, UN ETAT D'ESPRIT.

"ONE se hisse au sommet de la pyramide des jeux d'action sans trop de difficulté"
CD Consoles/Mars 98

"ONE est beau, complet, jouable et original"
Consoles+/Mars 98

"Les niveaux sont extrêmement bien réglés, c'est du grandiose"
Playstation Magazine/Mars 98

ONE

Disponible à partir du 7 mai

PlayStation

BMG INTERACTIVE

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE

Co-Developed by VISUAL CONCEPTS

ASC GAMES

Infos au 08 36 68 90 89 ou http:/www.bmginteractive.com

ONE ™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ONE™ is co-developed by Visual Concepts. ©1997 American Softworks Corporation. ©1995 PEG Limited Partnership. Playstation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved.

Ninja

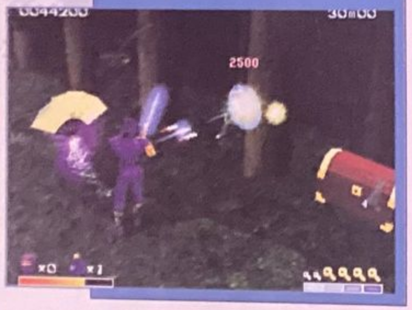
Après nous avoir très légèrement déçus avec le trop linéaire Fighting Force, les concepteurs réitèrent la tentative, en nous offrant un jeu de combats à progression, avec Ninja !

Sans oublier le mysticisme que cela entraîne, Ninja vous place au coeur de l'ère féodale japonaise. Autant dire que même si le concept du jeu reste identique, l'ambiance, elle, est a des kilomètres de celle de Figthing Force. Dans un environnement en 3D, vous évoluez à la manière de Lara Croft (assez librement) et rencontrez un nombre assez élevé d'ennemis. Vous les abattez et progressez dans le niveau avant de tomber sur un boss (beaucoup plus gros que les autres). Si vous parvenez à le vaincre, vous passez au niveau suivant. Simple, non ?

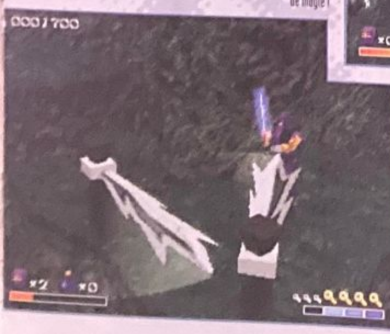
Cette attaque du pont suspendu rappelle les scènes classiques de films chinois.

Une simplicité jouissive

Pour 1 ou 2 joueurs en simultané, Ninja s'étale sur 11 niveaux et vous propose de vous mesurer à 49 types d'ennemis à l'intelligence artificielle très développée, pour notre plus grand plaisir. Afin de vous défendre, vous aurez accès à différents sorts magiques ainsi qu'à des armes, comme les célèbres shurikens mais aussi des haches ou des épées. A la fin de chaque niveau, les joueurs pourront acheter, avec l'argent récolté dans les coffres, de nouvelles armes. Un jeu violent et complet qui s'annonce particulièrement intéressant.



Le ninja est capable de déclencher d'impressionnants tours de magie !



Les décors du jeu ont bénéficié de longues heures de travail.

R u s h

Le film Residen
Evil : du nouvea

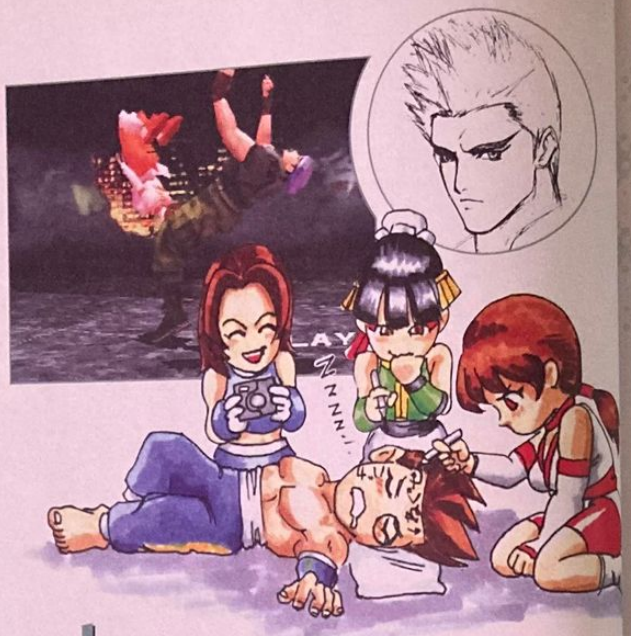
Resident Evil : the movie sorti
novembre, et ne sera pas dirigé par John R
(le docteur es zombis à qui l'on do
meilleurs films du genre). C'est George
zer qui le réalisera, et Alan B. Mc
(Spawn le film) qui écrira le script.

Perdu dans une production qui nous fait profiter du meilleur comme du pire, Dead or Alive arrive discrètement et, surprise, il parvient à se démarquer. Jouabilité renouvelée, qualité de réalisation étonnante... Ce petit jeu risque fort de faire parler de lui.

Par Dave Martinpuk

Dead or Alive

Editeur : Tecmo - Disponibilité : 10 juillet 98



La zone de danger, autour du ring, peut vous servir à remporter un combat si vous y entraînez un adversaire qui ne possède déjà plus beaucoup d'énergie.

Dead or Alive est tiré de la borne d'arcade du même nom. Produit, suivi et adapté par Tecmo, le jeu s'inspire du style de combats de Virtua Fighter (avec ses deux boutons de punck et kick) mais innove sur bien des points. Tout d'abord, la garde n'est pas associée à un bouton. Reprenant le concept antédiluvien des jeux de combats, il suffit d'aller vers l'arrière pour se protéger. Simple. Il existe néanmoins un troisième bouton mais, si celui-ci n'est pas dévolu à la garde, à quoi peut-il donc servir me demanderez-vous ? Eh bien, aux esquives et aux projections. En effet, si vous appuyez sur celui-ci au moment où un coup vous est porté, vous le déviez et contre-attaquer. La parade haute ou basse ainsi que différents types de contres sont possibles, allant de la chope au déséquilibre et vous autorisant ensuite à placer un enchaînement. Ce bouton spécial se révèle d'une importance extrême puisque c'est sur lui qu'est fondée la jouabilité assez originale de Dead or Alive. Le système de chopes y est également associé. En l'utilisant seul ou bien en combinaison avec le bouton de poing, vous pouvez effectuer tout un tas de projections différentes que l'adversaire soit debout (de face ou de dos) ou bien encore accroupi. La palette de coups de chaque personnage est constituée d'exactement

Comme vous avez pu le voir dans nos versions originales, Sony avait invité certains journalistes européens à faire le tour des éditeurs nippons dont elle distribue les titres en France. Tecmo et ses responsables en font évidemment partie. Avec Dead or Alive, leur jeu de combat fétiche, ils comptent bien réussir un grand coup ! En sachant que Tekken 3 ne sort lui qu'en septembre prochain dans nos vertes vallées...

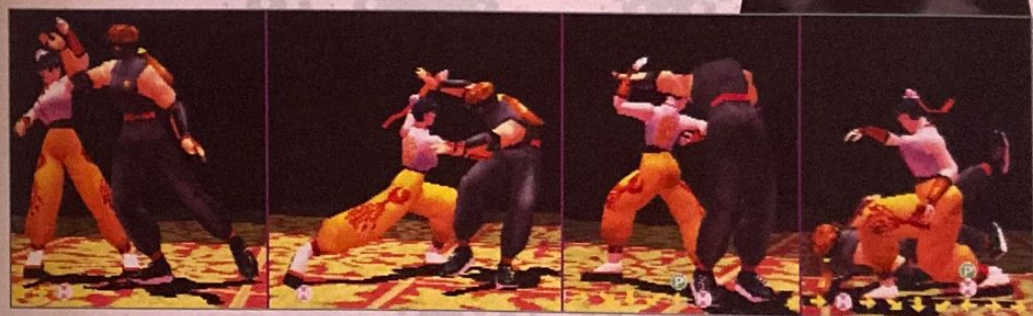
44 mouvements, ce qui peut paraître peu comparé à certains titres (Virtua Fighter, Tekken...), mais s'avère en fait bien suffisant. On regrettera seulement que quelques frappes se répètent d'un combattant à l'autre et que le boss de fin, l'infâme Raidou (un Gouki nouvelle formule) utilise les enchaînements d'un peu tout le monde. Cela manque singulièrement d'originalité.

Encore un peu de technique ?

Dead or Alive propose une jouabilité simple, théoriquement parlant, mais assez difficile à maîtriser. Le bouton spécial des esquives pouvant arrêter à peu près n'importe quelle attaque, l'idée d'enchaînements très longs a été abandonnée. Ici, jamais un combattant ne fait plus de cinq coups à la suite. En contrepartie, les variantes sont nombreuses, vous permettant de modifier les hauteurs et les puissances d'attaques. Il faut donc jouer tout en feintes pour espérer surprendre un adversaire, appuyant frénétiquement sur le bouton d'esquives. Une importance toute particulière à également été accordée aux projections qui peuvent parfois s'effectuer en deux ou trois temps. C'est le principe du multi-throws qu'on retrouve dans d'autres jeux de combats. On attrape le gars une première fois, au même moment on effectue rapidement une manip pour que la chope passe en phase "bon, maintenant on casse la jambe" et ainsi de suite. Les manipulations proposées ici n'ont rien à voir avec celles d'un King, par exemple (Tekken) ; elles sont beaucoup plus simples et faciles à sortir.

Exemple de costume débile : Bayman en combinaison de plongée. Le nombre de costumes par perso varie et certains en possèdent plus d'une dizaine ! Evidemment, il faut les trouver...

Voici un exemple de chope en trois temps avec Lei-Fang, la petite chinoise. Dans un premier temps, on attrape l'adversaire et on le frappe à l'estomac... ensuite on passe dans son dos pour placer un coup de coude... et on termine en le rabattant violemment sur le sol.



Certaines chopes donnent lieu à des mouvements pleins de grâce. Démonstration.

Certaines figurent pourraient figurer aux prochains Championnats du Monde d'athlétisme !

Ce gros boeuf de Bass se bat sans grâce mais il se révèle efficace. Comme quoi...

Les personnages

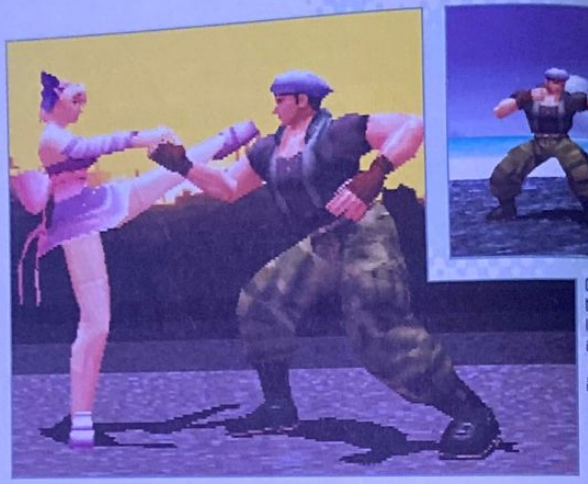
Il semblerait que dans Dead or Alive les femmes soient mises à l'honneur. Dans un jeu de combats, le fait est assez rare pour être souligné. C'est ainsi qu'on fait la connaissance de Kasumi, Lei-fang et Tina dont les regards farouches ornent la plupart des visuels dédiés au jeu. Indéniablement femmes, anatomiquement parlant, les combattantes possèdent une caractéristique amusante : leurs poitrines bougent avec une ostentation flagrante. C'est certes anecdotique mais remarquable puisqu'il existe même une option qui vous permet d'activer ou de désactiver le mode Bouncing Breast (qu'on pourrait traduire par "seins bondissants"). On aura tout vu... Du côté des hommes, la palette de personnages est un peu plus vaste mais nous fait surtout profiter des stéréotypes du genre : Jann, le Bruce Lee de la bande, Bayman, le militaire-chopeur, Hayabusa, le ninja, Zack, le black des ghettos, Gen-Fu, le vieux au style un peu bizarre et enfin Bass, le catcheur. Il est vrai que si les personnages se révèlent plutôt agréables à jouer, ils ne brillent pas particulièrement par leur originalité et leur charisme. Mais c'est là une question de goûts personnels... Signalons enfin que les terrains de jeu ont la particularité intéressante d'être entourés de mines. Ainsi, dès que vous êtes poussé hors des limites du ring et que vous posez les pieds au sol, tout explose et vous êtes envoyé dans les airs. Voilà le genre de détail dont il vaut mieux être conscient...

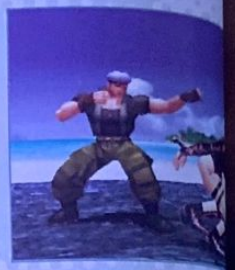
Petit massage à ma mode Jann-Lee. Radical pour la culotte de cheval...

1982.
PITFALL
3D
BEYOND THE JUNGLE™
16 ans après, rien n'a changé. Quoique.
PlayStation
ACTIVISION.
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32
3615 Ubi Soft
Ubi Soft

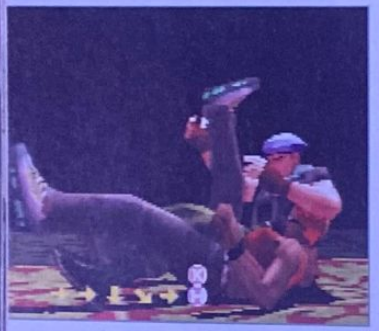
Au-delà du jeu, la découverte

Dead or Alive propose tout un tas de modes de jeu qui le rendent très complet. En plus des inévitables menus tournoi et entraînement, vous avez droit au kumite (où il est question d'enchaîner 30, 50 ou 100 matchs d'affilée !), au survival mode, au time attack, au team battle et au training. Mieux, en remplissant certaines conditions (sortir tous les coups d'un personnage en training, terminer le tournoi, jouer plus de dix heures, etc.), vous accédez à des options cachées qui, si elles n'apportent pas grand-chose dans l'absolu (oh, une nouvelle tenue débile !), donnent tout de même envie de jouer en profondeur afin de toutes les découvrir. Simple et technique à la fois, Dead or Alive crée donc l'événement et marquera sans doute suffisamment le genre pour qu'on vous en reparle de nouveau le moment venu...

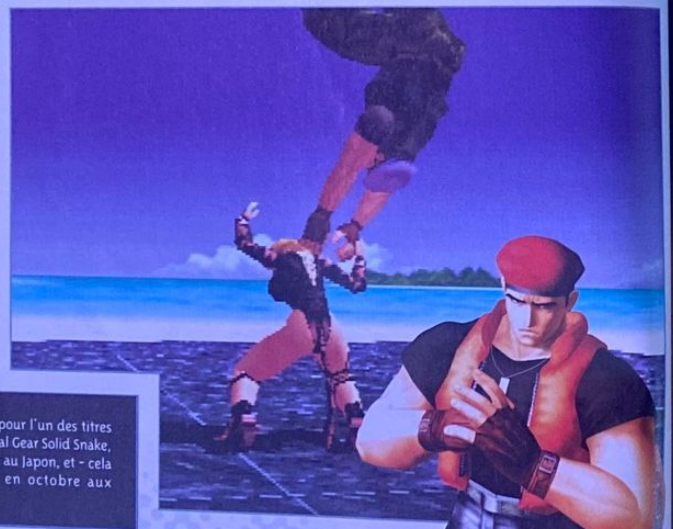




Comme dans tout bon jeu de combat, l'esquive est une arme redoutable. A utiliser à bon escient.



Le mode training se révèle très important. Vous pourrez y apprendre tous les coups de chaque perso.



Sur

Juste une confirmation de date pour l'un des titres les plus attendus de l'année. Metal Gear Solid Snake, de Konami, sortira en septembre au Japon, et - cela vient tout juste de tomber en octobre aux Etats-Unis !

La légendaire saga Mortal Kombat
+ 1 carte mémoire
pour 199 Francs*

*prix généralement constaté

Un petit prix pour un grand jeu

GT INTERACTIVE
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min
MIDWAY
PlayStation PLATINUM

Tous droits réservés. Publié et distribué par GT Interactive Software Corp. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leur sociétés respectives.

Tu penses qu'il n'a pas su s'adapter et que depuis longtemps...

IL EST MORT !

Il sait que tu n'as qu'une seconde pour te transformer, ou...

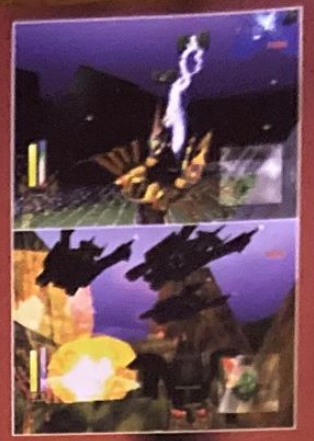
TU VAS MOURIR !

La nature a créé l'évolution.
Les *ANIMUTANTS* ont inventé la transformation...
Sur une planète inconnue saturée d'une substance toxique, deux clans de robots-tueurs s'affrontent.
Se transformer régulièrement en bêtes sauvages est leur seul moyen de survie.
A toi maintenant de choisir ton camp, d'utiliser au mieux tes armes et surtout d'apprendre à te transformer pour rester en vie.
Attention, la paix intergalactique est entre tes mains alors reste calme et sauve notre univers !

- 10 personnages possibles
- 4 univers en 3D
- 24 missions de choc
- ... et 1 seconde pour se transformer !

PC CD-ROM

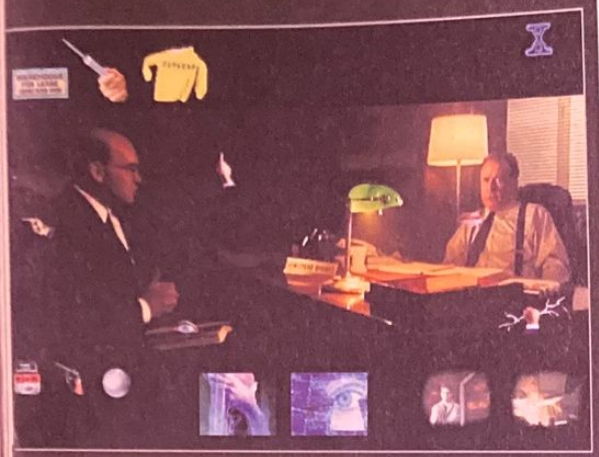
PlayStation



BEAST WARS
ANIMUTANTS

www.beastwars.com

HASBRO Interactive



Cela faisait trois ans que la Fox gardait le secret. Jalousement. Et nous, braves petits joueurs, attendions de savoir. Voici seulement deux semaines que le voile s'est levé. X-Files dans sa version interactive est bel et bien prévu. Un soulagement et une heureuse surprise pour les fans autant que pour les accros aux jeux d'aventure.

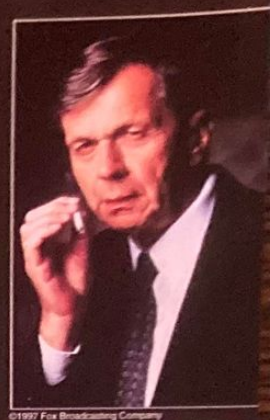
Par Benjamin «Mr X» Jansseus

©1997 Fox Broadcasting Company

Les citations sont tirées de la Biographie non autorisée - Dossier David Duchovny de Paul Mitchell aux éditions J'ai Lu.

X-Files

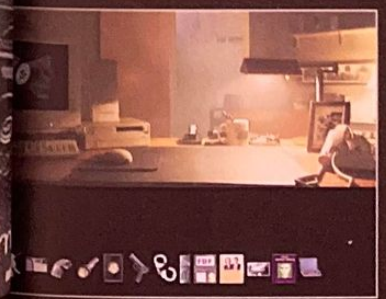
La vérité est dans votre PlayStation

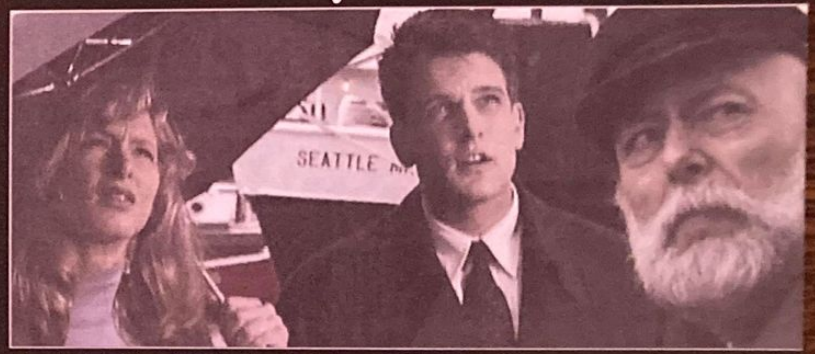


©1997 Fox Broadcasting Company

Fox Mulder
«Dans un pays où même le président doit se méfier des gens qui font feu au volant, on peut se poser des questions.»

Mulder est un être tourmenté, torturé, impulsif, névrosé. Plus qu'une supposition, c'est désormais de l'acquis : depuis sa première apparition dans la série des X-Files, cela se sait. Ce goût inconsidéré pour le risque et l'imprévu est sans doute responsable de ses nombreux déboires. Un trait de caractère qui l'a amené, en compagnie de Scully, dans ce hangar désaffecté, à la recherche d'une quelconque réponse. Seulement, le couple d'agents du FBI ne s'attendait probablement pas à un accueil aussi explosif de la part de trois autochtones... Ainsi commence l'aventure. Le jeu X-Files débute effectivement par une disparition, celle des inséparables Mulder et Scully. J'en entends déjà qui crie au scandale : «Quelle arnaque ! Si Fox Interactive les élimine de la scène dès le départ, cela signifie qu'ils sont absents du jeu, non ?» La réponse est... ailleurs. En fait, la réponse est «Non». Les acteurs, David Duchovny et Gillian Anderson, participent pleinement à l'intrigue. Pendant une quinzaine de jours, ils ont accepté de jouer le jeu, de passer devant la caméra uniquement - exclusivement - pour les besoins du soft. Si bien que non seulement Mulder et Scully interviennent dans le scénario, mais en plus ils vous aident dans vos démarches... A moins que, dans certains cas, ce ne soit l'inverse.



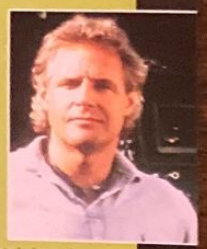


L'homme brun placé entre l'agent Astadourian et le marin n'est autre que Craig Willmore... Vous, quoi !

Dana Scully
«Mulder, la vérité est ailleurs mais les mensonges aussi.»

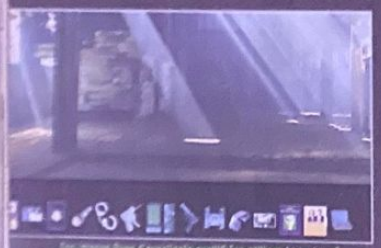
A défaut d'incarner l'un ou l'autre des deux flics en imperméable, vous interprétez un nouvel agent du FBI dénommé Craig Willmore. A l'instar de jeux comme Les Chevaliers de Baphomet, vous voyez le visage du «héros». Un mec grand, brun, l'air candide... Et en imperméable. A la demande de Skinner, son boss (qui est aussi celui de Mulder et de Scully), il est chargé d'enquêter sur leur disparition. De clic en clic, Craig visite les locaux du Federal Bureau of Investigation et récupère son

Chris Carter, l'homme de l'ombre



Chris Carter est à l'origine de beaucoup de choses, de la série X-Files, d'une autre série TV distribuée en France en vidéo intitulée Millenium et du scénario du jeu dont nous parlons aujourd'hui. Pour l'anecdote, il faut savoir qu'il n'a pas convaincu Gillian Anderson et David Duchovny de jouer dans le jeu. «Lorsque nous lui avons exposé notre projet, confie Scott Devlin, Chris nous a dit : «Moi, je suis partant, mais si vous souhaitez que les acteurs de la série s'investissent, à vous de les persuader !» Fort heureusement, ils ont accepté, comme le reste des comédiens, à l'image de William B. Davis (l'homme à la cigarette).» Autre historiette croustillante : Craig Willmore, l'agent que vous incarnez, est rejoint ultérieurement, en cours d'intrigue, par un autre agent, Mary Astadourian dont la mission est de l'assister. Ce nom n'est pas le fruit du hasard, Mary Astadourian travaillant réellement pour Chris Carter (dans la vraie vie) !

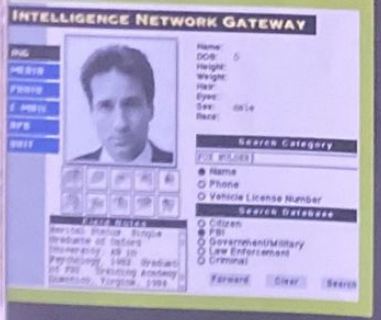
Qu'allez-vous répondre à Scully ? Que vous êtes un ami ? Ou alors lui présenterez-vous votre badge pour signifier que vous appartenez au FBI ?



Des images fixes d'excellente qualité (en millions de couleurs) attendent les possesseurs d'une PlayStation, fan ou non de la série. Le tout est d'aimer l'aventure et le mystère.

Comme au FBI

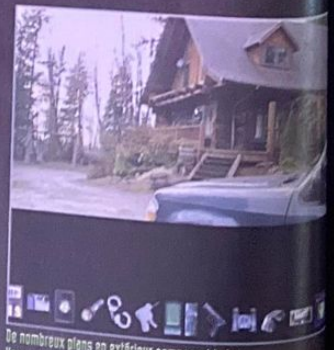
Les documents présents dans le jeu sont ceux du FBI... Aussi étonnant que cela puisse paraître, le papier à en-tête et les badges comme ceux de Scully et Mulder sont excessivement proches de la réalité. «Le FBI n'y a vu aucun inconvénient. De toute façon, nous ne divulguons rien de secret...» affirmait Scott, un sourire aux lèvres.



comme si vous y étiez, explique Scott. Vous dialoguerez avec des gens dont les réactions différent selon l'attitude que vous adoptez, parcourez des dizaines de lieux, en intérieur et en extérieur, de l'Alaska à Seattle... Pour espérer aboutir à un dénouement heureux. Car X-Files compte une quinzaine de fins, certaines heureuses, d'autres nettement moins. »

Dana Scully
«Je ne te demanderai pas si tu viens de dire ce que j'ai cru comprendre que tu disais, parce que je sais que tu l'as dit.»

Sans profiter d'un concept révolutionnaire d'un moteur 3D à tomber à la renverse, le jeu X-Files n'en reste pas moins attirant. Un mystère plane sans cesse, à chaque moment à chaque pas. Cinq CD seront nécessaires pour loger les heures de vidéo (l'équivalent de cinq épisodes) et les dialogues, entièrement en français (les voix sont les mêmes que celles de la série diffusée en France). Les fans seront aux anges, immanquablement. Les amateurs du genre (jeux d'aventure) ne seront toutefois pas en reste tant le scénario est vaste, les directions vers lesquelles celui-ci peut mener sont nombreuses. «Une bonne quarantaine d'heures de jeu attendent les plus perspicaces. Un conseil : pensez et agissez comme le ferait un agent du FBI et vous vous en sortirez avec honneurs !» Merci, Scott ! Enfin, vous voici mis au fum, depuis le temps que nous vous parlions de ce sans être capables de montrer une seule image. Rendez-vous en septembre pour en savoir plus.



De nombreux plans en extérieur composent le jeu. Vous allez respirer l'air pur du Canada !

Fox Mulder
«Il y a des trépas plus dignes que l'auto-asphyxie...»

Les concepteurs du soft ont bossé trois années non-stop sur le projet. La société : Hyperbole Studios située non loin de Vancouver (lieu de tournage de la série, au Canada), au Nord-Ouest des États-Unis, ce développeur a retranscrit de façon interactive les idées de Chris Carter. Car l'initiateur de la série est également à l'origine du scénario du jeu. «Nous lui avons demandé si ce type de réalisation l'intéresserait, observe Scott. Sans hésiter, il a acquiescé... Et a inventé une histoire inédite qui, par rapport à la série elle-même, se trouve à mi-chemin entre le dernier épisode de la quatrième saison et le premier de la cinquième.» Sept semaines et demie de tournage furent nécessaires pour mettre sur pied l'aventure. Comme vous pouvez le constater au regard des images qui jalonnent ces pages, la 3D a été mise de côté au profit de la vidéo et des images fixes qui recèlent quantité d'indices à découvrir. «Vous vivez un épisode en live.

"Profoot Contest 98 est un cocktail idéal d'action et de réalisme" **PlayStation Magazine** / Avril 98

"Profoot Contest 98 est un jeu plein d'innovations et de trouvailles qui inaugure la prochaine génération de jeux de foot" **Consoles +** / Avril 98

"Les textures et les animations sont d'une richesse exemplaire" **Playmag** / Avril 98

PRO:FOOT™
CONTEST:98

"LE FOOT SUR LE TERRAIN PAS À LA TÉLÉ..." **Didier Deschamps**

plus de réalisme - plus de jouabilité - plus de passion

BMG INTERACTIVE · Z-AXIS · TAKE 2 · PC CD ROM · PlayStation

L'ABUS DE CE JEU PEUT NUIRE GRAVEMENT AU SUIVI DE LA COUPE DU MONDE DE FOOTBALL

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE

+ DE 110 MAGASINS

CLUB Dif'

SPÉCIALISTE DU JEUX EN RÉSEAU !

PROCHAINEMENT

ouverture de 19 nouveaux magasins Difintel-Micro

• Pontarlier • Saintes • Brives • Montbeliard • Carcassonne • Lorient • Mourmelon • Orange • Levallois • Cachan • Bourg-La-Reine • Poissy • Auch • Poitiers • Tours • Limoges • Castres • GENÈVE : 1 ouverture • ESPAGNE : Barcelone

LES PAGERS
L'autre manière de rester joignable à tout moment.

ESPACE TÉLÉPHONIE

Gagne des bons d'achat

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

Lucky Luke

NBA Pro 98

Powerboat

Gex

Coupe du Monde

Spice World

Resident Evil 2

Forsaken

Batman et Robin

One

Pro:Foot

Riven

Diablo

Retrouve ton magasin Difintel-Micro près de chez toi...

... et demande ta nouvelle carte de fidélité !

La fidélité chez Dif', c'est des cadeaux toute l'année... et une prime de 300F (à valoir sur les jeux d'occasion) + des casquettes et des Tee-shirts Dif' !

Difintel-Micro
CONFIDENTIEL

Difintel-Micro présente : les rendez-vous de Dif'...

... des journées "découverte" : présentation en avant-première des toutes dernières Nouveautés-Jeux. Des tests, des démos, avec des milliers de cadeaux à gagner et plein de bonnes surprises !

EN EXCLU !

Les rendez-vous Dif'

Journée Gran Turismo

Vendredi 8 Mai 98*

➡ PROGRAMME :

Viens t'entrainer chez Dif' sur Gran Turismo et deviens le meilleur !

*Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin Difintel-Micro.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Journée Pro:Foot

Mercredi 20 Mai 98*

➡ PROGRAMME :

Pro:Foot contest:98

Gagne des super-sifflets et des tee-shirts Pro:Foot (dans la limite des stocks disponibles et sur présentation de ce coupon)

*Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin Difintel-Micro.

BMG INTERACTIVE

Découpe ce mémo et conserve-le précieusement...

01 Bailey	01300	13, rue des Cordeliers	04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse	01000	5, place Edgar Quinet	04 74 21 13 54
01 Ferney Voltaire	01210	3, rue du Mont Blanc	04 50 40 43 43
05 Gap	05000	40, rue Carnot	04 92 52 72 74
06 Mandelieu	06210	154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33
07 Annonay	07100	26, rue Franki Kramer	04 75 32 42 53
11 Carcassonne	11000	14, rue de Verdun	05 53 49 02 99
13 Istres	13800	3, Gal. de l'Olivier BD Lassi Pounaus	04 42 55 31 95
14 Caen	14000	151, rue Saint Pierres	02 31 85 59 00
14 Honfleur	14600	Place Alphonse Halais	02 31 89 79 00
16 Brives	16100	68, bd. Koenig	3615 Difintel
17 Loudeac	22600	4, rue de Chazé	02 96 66 02 05
24 Perigueux	24000	5, rue Gambetta	05 53 53 55 54
26 Valence	26000	29, bd d'Alsace	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	27110	29, av. du Général de Gaulle	02 32 07 00 35
28 Chartres	28000	24, rue Noël Ballay	02 37 36 44 22
28 Chateaudun	28200	27, rue République	02 37 44 92 00
30 Alès	30100	21, rue Albert Premier	04 66 52 44 66
33 Arcachon	33120	37, av. Lamartine	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	3300	25, rue Judaïque	05 56 79 05 52
33 Libourne	33500	76, rue Gambetta	05 57 25 98 85
34 Agde	34300	C.C. le Capital 16 Bd. du Soleil	04 67 21 32 71
35 Fougères	35300	16, rue du Tribunal	02 99 94 21 00
38 Grenoble	38100	119, Grand Place	04 76 09 26 88
38 Grenoble	38100	11bis, cour Berriat	04 74 43 29 53
38 Bourgoin	38300	10, rue de la Sous-Préfecture	04 76 43 27 93
39 Dole	39100	33, rue Saint Desire	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	39000	CC OAK 2000, gal. marchande Monmouth	03 84 24 41 59
40 Dax	40100	45, rue Charles de Gaulle	05 58 56 29 03
42 St Etienne	42000	244, route de Vannes	04 77 49 00 69
44 Nantes (Orvault)	44700	2 Her, Rue Royale	02 40 59 53 00
45 Orléans	45000		02 38 62 76 76
47 Agen	47000	134, bd. de la République	
49 Angers	49100	57, rue Baudrière	
51 Chalons en Champ	51000	47, rue de la Marne	
51 Mourmelon-Le-Grand	51400	18, rue du Gal. Gouraud	
54 Nancy	54000	47, rue du Pont Mouja	
55 Verdun	55100	5, av. Garibaldi	
56 Vannes	56000	25, rue Joseph Lebrix	
57 Forbach	57600	1, place Aristide Briand	
57 Metz	57000	58, on Fourntirue	
57 Thionville	57100	47 bis, rue de l'ancien Hôpital	
60 Beauvais	60000	57, rue Gambetta	
61 Alençon	61000	15, rue aux Sciours	
64 Biarritz	64200	60, av. Edouart VII	
62 Calais	62100	159, bd. Lafayette	
65 Lourdes	65100	5, rue de la Grotte	
66 Perpignan	66000	17, rue Mailly	
67 Haguenau	67500	5, rue des Dominicains	03 88 63 88 36
69 Lyon (2ème)	69002	27, rue du Tupin	04 78 37 15 70
69 Lyon (Rème)	69008	14, rue Antoine Lumière	04 72 78 60 64
71 Macon	71000	19, rue Gabriel Jeanton	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	71300	29, rue de la République	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	71200	189, rue du Maréchal Foch	03 85 55 08 02
73 Chambery	73000	5, rue Trésorrie	04 79 62 27 22
74 Annecy	74000	Gal. de l'emeraude - 64 rue J-Jaurès	04 50 52 86 02
73 Aix les Bains	73100	Grand Passage - 8, rue du Casino	04 79 34 08 01
75 Paris 17ème	75017	142, bd Berthier	01 47 64 15 96
76 Rouen	76100	129, rue Saint Sever	02 35 73 68 50
77 Chelles	77500	11, rue du Maréchal Foch	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	77300	4, rue de la Cloche	01 60 71 91 14
77 Meaux	77100	3, rue Darnetal	01 64 34 29 08
77 Pontault Combault	77340	Av. Charles Rouzel	01 60 29 53 76
78 Elancourt	78990	C.C. des 7 Mares, Pl. du Commerce	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	78600	2 Gal. du Vieux Maison	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	78180	14 bis, place Paul Claudel	01 35 44 06 76
81 Albi	81000	25, rue St Cecile	05 63 49 02 99
81 Castres	81100	C.C/Géant Casino, rte de Mazamet	05 63 49 02 99
83 Draguignan	83300	9, rue Labat	04 94 68 92 55
83 St Raphael	83700	96, rue Charles Gounod	04 94 82 29 00
83 Toulon	83000	24, rue Pierre Semnard	04 94 91 17 91
84 Orange	84100	2, rue Notre-Dame	04 90 28 12 00
84 Valréas	84600	54, cours J-Jaurès	04 90 28 12 00
89 Auxerre	89000	54, rue de Paris	03 86 72 95 60
91 St Germain les Corbeil	91250	CC de la Croix Verte - Place de l'Europe	01 60 75 93 00
91 Viry Chatillon	91170	16, place des martyres de Chateaubriand	01 69 21 24 64
92 Asnieres	92600	48, Grande Rue Charles De Gaulle	01 47 93 67 38
92 Neuilly sur seine	92200	9, rue de Longchamps	01 47 45 17 97
92 Levallois Perret	92300		01 47 48 05 93
93 Bagnolet	93170	CC Bel'Est 28, av. du Général de Gaulle	01 49 72 74 01
93 Livry Gargan	93190	6, rue de l'Eglise	01 43 30 24 25
93 Tremblay-en-France	93290	35, av. Pasteur	01 49 63 19 93
93 Villemomble	93250	20, av. D'Outre Bon	01 48 55 21 69
94 Champigny	94500	22, rue Albert Thomas	01 48 81 10 16
94 Charenton/Bercy 2	94220	CC Bercy 2, Place de l'Europe	01 43 78 99 30
94 Maison Alfort	94700	5, av. de la République	01 48 83 35 14
94 Nogent sur Marne	94130	34, rue des Heros Nogentais	01 48 75 76 32
94 St Maur	94100	5, rue du rond point de Créteil	01 48 86 55 32
94 Villejuif	94800	1, rue Georges Lebigot	01 46 78 43 76
95 Argenteuil	95100	23, rue Antonin Georges Belin	01 30 76 17 17
95 Pontoise	95300	17, rue de l'Hôtel de Ville	01 30 75 17 61
95 St Gratien	95210	10, place Francois Truffaut	01 34 17 11 33
95 Sarcelles	95200	CC rue des Flanades niveau -1 le Marché	01 39 92 47 16
98 Nouméa	98800	139, RT BP Vallée des Colonnes	00 687 26 43 34
SUISSE Rue Georges 4, Genève			022 800 17 27
Rue du Rhone 46, (La Tête dans les Nuages) Genève			022 310 83 64

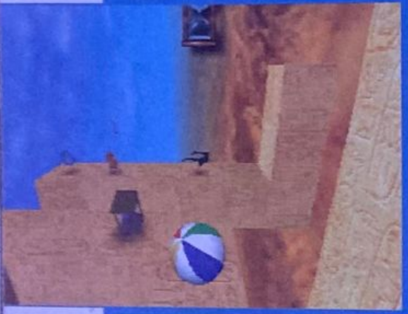
Par Dave [illegible]

Kula World

Editeur : Game Design Sweden – Disponibilité : septembre 98

Jeu space nécessitant pas mal de jugeote, Kula World est un titre qui étonne et se démarque. Gros plan sur une bizarrerie annoncée...

Le principe de Kula World peut sembler étrange dans un premier temps. En effet, vous devez diriger un ballon dans des espèces de labyrinthes perdus dans le vide (!), et votre but consiste simplement à atteindre la sortie de chaque niveau. Pour ce faire, vous devrez récupérer une ou plusieurs clés tout en comptant sur les bonus ou malus qui jalonnent votre chemin. Votre ballon peut se balader sur n'importe quelles faces des carrés qui constituent le labyrinthe (il faut néanmoins être sur un bord pour pivoter, on vous expliquera cela plus en détails dans le test), et il faut vraiment l'appréhender sous toutes les coutures pour apprécier correctement les distances et décider du chemin à parcourir. Evidemment, le tout est soumis à un temps limite. Sympathique, jouable et résolument original, Kula World mérite le coup d'œil. À surveiller.



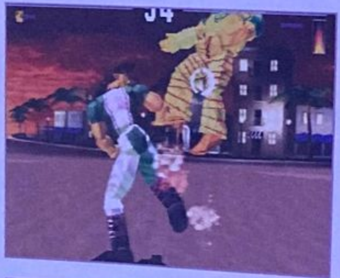
Versus

Par Dave Mar

Editeur : [illegible]
Disponibilité : jui

Versus vie grossir les rangs déjà bie fournis des simulations d combats sur PlayStatio Reste à savoir si la qualit sera au rendez-vous.

Versus est un jeu de combats. Vu le titre, ça paraît normal. Sur un scénario de guerre des gangs sans grande originalité, vous disposez ici de seize combattants. Chacun possède un style plus ou moins particulier (aïkido, catch, karaté...) mais il n'est pas superbement représenté. Si les coups sont animés de façon convenable, les persos, eux, possèdent des membres si courts qu'on a l'impression de jouer avec des versions SD. Les combats sont rapides mais on n'éprouve que peu de sensations en jouant, les angles de caméra se payant en plus le luxe d'être mal choisis. Le nombre conséquent de personnages disponibles et de stages (il y en a douze) ne rattrape donc pas la médiocrité d'ensemble de ce jeu qui s'annonce d'ores et déjà comme étant un court métrage en puissance...



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi : 10h-19h

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44
Lundi au Samedi : 10h-19h

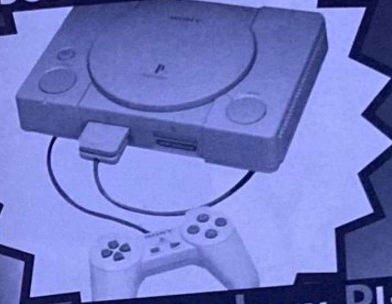
LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi : 10h-19h
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82
Mardi au Jeudi : 10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi : 9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi : 9h-19h
Samedi : 9h-18h30

Le spécialiste de la Playstation

Console Playstation



PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD 1090 F

• SOURIS	169,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII	149,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00
• PRISE PERITEL RGB	149,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00
• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE DUAL SHOCK	TEL

Accessoires & Jeux Playstation

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	299,00
ACE COMBAT 2	349,00
ACTUA SOCCER 2	349,00
ADDIDAS POWER SOCCER 2	299,00
AGENT AMSTRONG	299,00
AIR RACE	299,00
ALERTE ROUGE	349,00
AYRTON SENNA KART 2	349,00
BATMAN ET ROBIN	349,00
BLOODY ROAR	349,00
BROKEN HELIX	349,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A MOVE 3	249,00
CAESAR PALACE	349,00
CASTLE VANIA	369,00
CHILL	349,00
CIRCUIT BREAKERS	369,00
CLOCK TOWER	349,00
COLONY WARS	369,00
COOL BOARDERS 2	349,00
COURIER CRISIS	299,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CROC	369,00
DARK OMER (WARHAMMER 2)	369,00
DEAST WARS	349,00
DEVIL DECEPTION	299,00
DIABLO	**399,00**
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00
DISCWORLD 2	299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
FELONY	349,00
DEATH TRAP DUNGEON	369,00
DUKE NUKEM 3D	299,00
DYNASTY WARRIORS	349,00
EXPLOSIVE RACING	349,00
FANTASTIC FOUR	299,00
FIFA 98	349,00
FIFA COUPE DU MONDE	**399,00**
FIGHTING FORCE	369,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	369,00
FORSAKEN	**349,00**
G POLICE	369,00
GEX 3D	**369,00**
GRAN TURISMO	**399,00**
GTA	349,00
HERCULES	349,00
HERK'S ADVENTURA	299,00
INDY 500	**349,00**
ISS PRO 98	**369,00**
J. MADDEN 98	369,00
JERSEY DEVIL	349,00
JET RIDER 2	299,00
JONAH LOMU RUGBY	369,00
LAST DYNASTY	349,00
LAST REPORT	349,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	349,00
LITTLE BIG ADVENTURE	349,00
LUCKY LUCKE	**349,00**
MAGIC THE GATHERING	299,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MATCH DAY 3	299,00
MDK	249,00
MEGAMAN 8	349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00
M6 TURBO RACING	349,00
MONOPOLY	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	269,00
MOTO RACER	369,00
NBA PRO	369,00
NAGANO	369,00
NASCAR 98	369,00
NBA LIVE 98	369,00
NEED FOR SPEED 3	**369,00**
NEWMAN HAAS	**349,00**
NHL 98	369,00
NHL BREACKAWAY 98	329,00
NIGHTMARE CREATURE	299,00
ODD WORLD + PAD	**349,00**
ONE	**369,00**
OVER BOARD	349,00
PERFECT ASSASSIN	349,00
PGA TOUR 98	369,00
POWER BOAT RACING	349,00
PRO FOOT CONTEST 98	349,00
RAPID RACER	349,00
RASCAL	299,00
REBOOT	349,00
RESIDENT EVIL 2	**399,00**
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	299,00
RISK	299,00
RIVEN	449,00
ROAD RASH 3D	**369,00**
ROCK N'ROLL RACING 2	299,00
SHADOW MASTER	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SNOW RACERS 98	**369,00**
SPAWN	299,00
STAR WARS	**349,00**
STREET FIGHTER COLLECTION	349,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	**349,00**
SUPER PANG COLLECTION	**299,00**
SWAGMAN	249,00
TENNIS ARENA	349,00
TEST DRIVE 4	349,00
THEME HOSPITAL	**369,00**
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOCA TOURING CAR	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**369,00**
TRANSPORT TYCOON	299,00
VERSAILLES	349,00
V RALLY	349,00
WORLD LEAGUE SOCCER	**369,00**
X MEN	329,00
Z	299,00

PROMOS

ALIEN TRILOGY	149.00
BATMAN FOREVER	149.00
BATTLE SPORT	99.00
BLACK DOWN	149.00
BREAK POINT TENNIS	199.00
BURNING ROAD	169.00
BUST A MOVE 2	149.00
CASPER	199.00
COMMAND AND CONQUER	**169.00**
CRUSADER NO REMORSE	99.00
CRYPT KILLER	199.00
DESTRUCTION DERBY 2	**169.00**
DIE HARD TRILOGY	169.00
FADE TO BLACK	169.00
FIFA 97	199.00
FORMULA ONE	**169.00**
GRID RUN	**149.00**
HEXEN	199.00
HI OCTANE	99.00
IRON AND BLOOD	99.00
IRON MAN	129.00
INTERNATIONAL SOCCER DX	199.00
ISS PRO	**169.00**
JURASSIK PARK 2	**199.00**
KILLING ZONE	99.00
LEGACY OF KAIN	199.00
MAGIC CARPET	149.00
MICROMACHINE 3V	**169.00**
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	**199.00**
NBA IN THE ZONE	169.00
NBA IN THE ZONE 2	199.00
NBA JAM EXTREME	99.00
NBA LIVE 97	199.00
NEED FOR SPEED 2	**199.00**
NHL POWER PLAY	199.00
NUCLEAR STRIKE	**199.00**
OLYMPIC SOCCER	199.00
PANZER GENERAL 2	**169.00**
PERFECT WEAPON	149.00
PROJECT X2	149.00
RAVEN PROJECT	149.00
RAYMAN	169.00
RETURN FIRE	149.00
REVOLUTION X	129.00
RISE 2 RESURRECTION	99.00
ROAD RASH	169.00
SHOCKWAVE	99.00
SLAM AND JAM 96	99.00
SOVIET STRIKE	**169.00**
STAR WINDER	129.00
SUPER FOOTBALL CHAMP	129.00
THUNDER HAWK 2	169.00
TOMB RAIDER	**169.00**
TOTAL NBA'96	149.00
TRACK'N FIELD	169.00
TUNEL B1	169.00
VANDAL HEART	**199.00**
VIEW POINT	149.00
VIRTUA OPEN TENNIS	99.00
WARCRAFT 2	**199.00**
WIPE OUT 2097	**169.00**
WWF IN YOUR HOUSE	99.00

ESPACE 3 games

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
N° client : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ PLAYSTATION ❒ NINTENDO 64 ❒ MEGADRIVE ❒ SATURN

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)

Mode de paiement :
❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° .... Date de validité : ..../.... Signature :
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.
Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

PLAYSTATION 05/98

Par Jean Santoni

Pour son premier jeu sur PlayStation, Grolier Interactive prend le risque de proposer aux joueurs une production atypique à mi-chemin entre le shoot spatial et la stratégie.

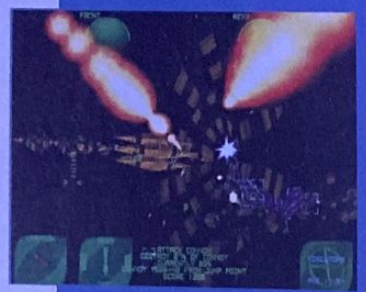
Xeno cracy

The Ultimate Solar War

Éditeur : Grolier Interactive
Disponibilité : juin 98

Xenocracy sera compatible avec le pad et le joystick analogique

Xenocracy sera compatible avec le pad et le joystick analogique.



Grolier Interactive, pour son entrée dans le monde de la PlayStation, n'a pas choisi la voie de la facilité. En effet, l'éditeur définit cette production ambitieuse comme un mix de stratégie, de gestion diplomatique et de combats spatiaux bien sauvages à la sauce Colony Wars. Un genre plutôt inhabituel sur cette console. L'action se déroule en l'an 10 600, quatre super puissances - la Terre, Mars, Venus et Mercure - s'affrontent pour la suprématie des ressources du système, menaçant l'univers tout entier d'un conflit général. A ce contexte particulièrement explosif s'ajoutent de nombreuses agressions extérieures, les pirates et les aliens voulant eux aussi leur part du gâteau. Oui, mais et vous dans tout ça ? Et bien, vous allez tenir le rôle d'un commandant d'escadron membre de l'United Planet Nations (!), un organisme neutre chargé de préserver l'équilibre politique et économique entre les différentes colonies du système solaire. Le genre de gars qui a de grosses responsabilités quoi.

Un Colony Wars intello

En outre, Xenocracy proposera deux styles de jeu distincts : l'un axé davantage sur la stratégie et l'autre sur le gunfight. Dans le mode simulation, le joueur aura à gérer une multitude de paramètres militaires (achat et amélioration de l'armement, choix des pilotes, des vaisseaux), économiques et politiques avant de pacifier tout ce beau monde à grands coups de missiles nucléaires et de lasers ! Le mode arcade, quant à lui, vous envoie directement au casse-pipes et suit un scénario défini comprenant une trentaine de missions variées (escorte, attaque de convoi, capture d'aliens, etc.) A l'inverse de Colony Wars, les combats se dérouleront à la fois sur des planètes et dans l'espace. Il sera possible de piloter 5 types de chasseurs, d'améliorer leurs performances et enfin de choisir parmi 36 armes que vous pourrez tester sur 50 types de vaisseaux ennemis ! Souhaitons simplement que la technique fasse honneur à cette profondeur de jeu ce qui, pour le moment, n'est pas le cas.

Rush

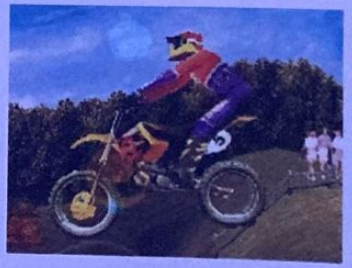
Grolier se lance dans le développement d'un jeu d'aventure en 3D basé sur le cycle des Dragons de Pern d'Anne Mc Caffrey. Appelé également Dragonflight - Chronicles of Pern, le jeu est prévu pour cette année, mais nous n'avons pas d'autres détails pour le moment.

JEREMY MCGRATH SUPER CROSS 98™

On lui avait proposé une partie de jambes en l'air, mais il ne s'attendait pas à ça !

- Sponsorisé par Jeremy McGrath, Champion du monde du SuperCross.
- 7 circuits en 3D. Possibilité de créer jusqu'à 30 circuits grâce à un éditeur de circuits.
- 3 modes de jeu : Championship, Fantôme, Practice.
- Mode 2 joueurs sur écran splitté.

Jeremy McGrath
Champion du monde de SuperCross



Concours Trucs et Astuces
au 36 15 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

PlayStation™

Acclaim

Supercross '98 is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. ™® and© 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

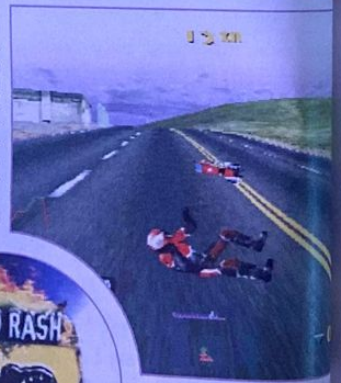
Par Jean Santoni

Road Rash 3D

Editeur : Electronic Arts - Disponibilité : juin 98

Need for Speed 3, Coupe du Monde 98 et maintenant Road Rash 3D. Electronic Arts décidément très présent ces derniers temps reste fidèle à la loi des séries. Ce nouveau titre parviendra-t-il encore une fois à étonner agréablement les joueurs ? Rien n'est moins sûr...

Si je vous dis Road Rash, vous pensez immédiatement à Motorbike, Fight and Rock'n Roll. Normal. Désormais vous devrez rajouter le mot 3D. C'est là, la seule grosse nouveauté de ce second volet. Y a pas à dire, Electronic Arts sait innover ! Effectivement mis à part ce lifting de rigueur, ne vous attendez pas à des changements révolutionnaires. Globalement, vous retrouverez tout ce qui a fait la réputation du titre. Il s'agit toujours de participer à des courses de moto totalement illégales durant lesquelles vous allez affronter de nombreux gangs à travers tous les États-Unis. Le fair-play et la finesse sont évidemment à proscrire, puisque pour grappiller de précieuses places il est fortement recommandé de se crisper sur la manette des gaz et d'adopter un comportement de Hell's Angel imbibé de Jack Daniels ! Ce qui concrètement se traduit à l'écran par des grandes baffes et des coups de santiags haineux à plus de 200 km/h. Enfin, comme dans le premier volet, vous pourrez utiliser plusieurs armes de poing (6 au total), qui font très mal quand on se les reçoit sur le coin de la joue (bat de base ball, chaînes, nunchaku, etc.), pour vous débarrasser plus rapidement de cette meute de bikers enragés.



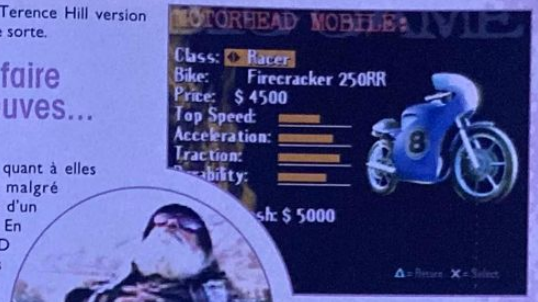
Rien ne vous empêche d'écraser les piétons.

Les développeurs ont paraît-il utilisé un nouveau procédé de motion capture pour les mouvements des motards... Mouais.

Du Bud Spencer et Terence Hill version motorisée en quelque sorte.

Doit faire ses preuves...

Les options se sont quant à elles largement étoffées malgré l'absence remarquée d'un mode multi-joueurs. En effet, Road Rash 3D proposera trois modes de jeu différents (Time Trial, Championnat et Trash), deux types de pilotage (arcade et simulation), 15 modèles de motos répartis en 4 catégories ainsi qu'une dizaine de tracés routiers relativement variés encombrés de véhicules en tout genre et de jogger inconscients ! Les mélomanes seront heureux d'apprendre que toute la B.O. est assurée par des groupes de Fusion et de Metal de renommée mondiale (Sugar Ray, Full on the Mouth...) et des interludes vidéo bien kitsch mettant en scène les leaders de chaque gang viendront égayer le championnat. Bref, en ce qui concerne le contenu, vous n'avez pas trop de souci à vous faire. Toutefois, puisqu'il faut vous donner nos premières impressions sur l'aspect technique du titre, sachez que la pré-version que nous avons vue ne laissait présager rien de bon. L'environnement graphique étant pour le moment très loin d'égaler celui de Need For Speed 3 : le jeu tourne en basse résolution et la 3D se révèle assez grossière. Les sensations de vitesse ne semblent pas non plus très convaincantes. A moins d'une performance, nous voyons mal comment Electronic Arts pourrait rectifier en si peu de temps des défauts de cette importance. Mais bon, sait-on jamais, souvenez-vous de Need For Speed 3.



Comme dans Need for Speed, vous devrez jouer avec le trafic.

15 bécanes, une dizaine de circuits et 3 modes de jeu. Voilà les principaux atouts de ce titre. La réalisation suivra-t-elle ?

Rush

Les chevaliers dégainent

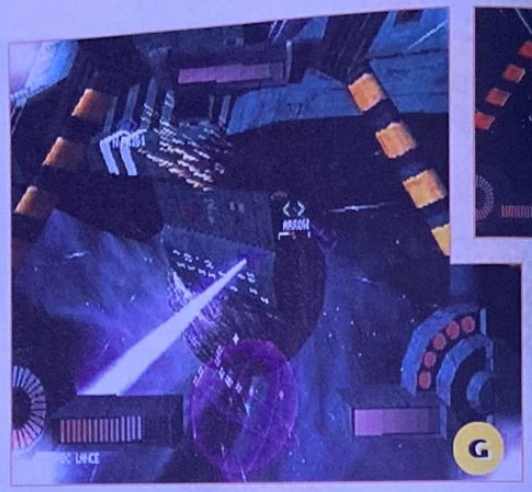
Chaud, chaud chaud ! Alors qu'on a même pas encore maquetté le dossier sur Crystal Dynamics, voilà que j'apprends que Silicon Knights, les développeurs originels de LoK : Blood Omen, tentent de faire comparaître Crystal Dynamics en justice et faire stopper le développement de leur suite ! On vous tient au courant !

Par Grégory Szriftgiser

Dès la sortie du premier opus, vous saviez que les développeurs de Colony Wars n'allaient pas en rester là. Le shoot spatial le plus réussi donne enfin de ses nouvelles !

Colony Wars 2

Editeur : Psygnosis - Disponibilité : Noël



Les effets spéciaux, déjà réussis dans le premier, seront plus variés. Quant aux croiseurs, leur taille risque de nous surprendre...

Pour tous les fans de combats spatiaux épiques, de SF et de croiseurs de plusieurs kilomètres de long à la Star Wars, Colony Wars était un hit. Techniquement très poussée, la suite annoncée devrait creuser le gameplay, multiplier les options... et faire encore un malheur.

Toujours plus

L'action se déroule une génération après les premiers événements. Vous êtes né après les conflits du premier épisode et n'avez entendu parler de la puissance de l'Empire originel qu'au travers des livres d'Histoire. Mais une autre guerre civile menace la galaxie et le méchant qui a fait son apparition s'appelle Kron. A vous de choisir dans quel camp vous allez vous battre. Le jeu est divisé en 19 actes avec, encore une fois, 6 fins différentes. En vrac, on y trouve : une nouvelle vue extérieure, 22 armes, un moteur revu pour être plus rapide et plus flexible, une IA renforcée et un set d'appareils inédits. Ceux-ci pourront être customisés, tant sur le plan esthétique (couleurs, marquages...) qu'au niveau des armes ou des options installées. Des effets surprenants sont également à l'étude, comme la possibilité de lancer un grappin tête chercheuse sur un astéroïde allant à toute vitesse tout en tirant sur les cibles environnantes ! Il sera en outre possible, avec les nouvelles armes, de voler de l'énergie aux ennemis. De plus, l'ensemble des appareils a été remodélisé à partir des anciens chasseurs pour simuler une évolution technologique et pour être plus impressionnants. En bref, si toutes ces promesses sont tenues, Colony Wars 2 : Codename Vendetta risque de reléguer son ancêtre, pourtant fort réussi, au rang de daube intersidérale !

R U S

N°4 mais à peine en 3

Mortal Kombat 4, que vous avez pu apercevoir d... les salles d'arcade, sera adapté sur PlayStation. Ré... sé en 3D, il conserve le gameplay original et on y ... trouvera tous les ingrédients de l'arcade avec ... moins un personnage spécial en plus.

Avec des appareils plus nombreux, customisables et évolués, cette suite promet d'être p...

MAXXI-GAMES

181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
FERMÉ LE LUNDI (M°CRIMÉE)

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77
(M°CARDINAL LEMOINE)

34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 01 48 05 88 05
(M°OBERKAMPF)

120 BIS RUE DU VIEUX PONT DE SEVRES
92100 BOULOGNE BILLANCOURT
TEL : 01 41 41 00 36
(M° MARCEL SAMBAT)

16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/ MARNE
TEL : 01 43 94 23 74
(BUS : 120 ET 114)

80 BIS RUE DU GENERAL DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85

19 AV FONTAINEBLEAU
94270 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 58 89 89
OUVERT TOUS LES JOURS

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

18, RUE DE JOUY
75004 - PARIS
TEL : 01 42 76 91 92
M° : St. PAUL

113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERMÉ LE MARDI
M° GALLIENI

25 AV. DU GENERAL BILLOTTE
94000 CRETEIL
TEL : 01 49 80 04 28
(M°CRETEIL PREFECTURE BUS 281)

MODIFICATION PSX : EURO, US, JAP+ CABLE RGB : 99 FRS

JEUX NEUFS PLAYSTATION

LE VIDEUR PACK EST DE RETOUR AU PRIX DE 1890 FRS

KING 97 (JAP)	449 FRS
GRAN TURISMO	329 FRS
RESIDENT EVIL 2	329 FRS
KLONOA	299 FRS
VIGILANTE 8	299 FRS
SPICE WORLD	299 FRS
LUKY LUKE	329 FRS
MOTORHEAD	329 FRS
FORSAKEN	329 FRS
ONE	329 FRS
DIABLO	329 FRS
THEME HOSPITAL	329 FRS
SNOW RACER 98	299 FRS
PITFALL 3D	299 FRS
RIVEN	349 FRS
NEED FOR SPEED 3	329 FRS
ROAD ROASH 3D	329 FRS
DEATHTRAP DUNGEON	329 FRS
TEKKEN 3 VERSION JAP	449 FRS
PARASITE EVE VERSION JAP	499 FRS
TENCHU VERSION JAP	399 FRS
DEAD OR ALIVE VERSION JAP	449 FRS
MEMORY CARD OFFICIEL	129 FRS
PAD ANALOGIQUE VIBRANT	349 FRS
MEMORY CARD COULEUR	99 FRS
CABLE RGB	59 FRS
CABLE RGB + FICHE RCA	79 FRS
CABLE LINK	49 FRS

MAIS AUSSI LES REEDITIONS PLATINIUMS !!!

CRASH BANDICOOT	149 FRS
TEKKEN 2	149 FRS
BUST A MOVE 2	149 FRS
WIPE OUT 2097	149 FRS
TOMB RAIDER	149 FRS
DESTRUCTION DERBY 2	149 FRS
MICRO MACHINE V3	149 FRS
PORSCHE CHALLENGE	149 FRS
ISS PRO	149 FRS

Vous êtes franchisé, indépendant ou même particulier, rejoignez l'équipe la plus performante du marché !!!
Nous vous garantissons :
- nos prix d'achats grossistes.
- livraisons chronopost.
- un renouvellement permanent de votre stock d'okaz.
- Un important budget publicitaire.
- Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 68.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

JEUX OKAZ PLAYSTATION

MARVEL SUPER HEROES	269 FRS
CASTLEVANIA	269 FRS
CRASH BANDICOOT 2	269 FRS
G-POLICE	269 FRS
ODDWORLD	269 FRS
TOCA TOURING CAR	269 FRS
MOTO RACER	269 FRS
TOMB RAIDER 2	269 FRS
PANDEMONIUM 2	269 FRS
COLONY WARS	269 FRS
BLOODY ROAR	269 FRS
COOLBOARDERS 2	269 FRS
ALERT ROUGE	219 FRS
DYNASTI WARRIOR	219 FRS
STREET FIGHTER 3D	219 FRS
FINAL FANTASY	219 FRS
JERSEY DEVIL	219 FRS
STREET FIGHTER 3D	219 FRS
RAGE RACER	219 FRS
RAPID RACER	219 FRS
BOUCLIERS DE QUETZACOATL	219 FRS
FIGHTING FORCE	219 FRS
CHILL	219 FRS
V-RALLY	219 FRS
FORMULA ONE 97	219 FRS
NBA 97	169 FRS
NHL 97	169 FRS
TUNNEL B-1	119 FRS

N'hésitez pas à nous contacter pour connaître la disponibilité des dernières News, Okaz et neufs

JEUX OKAZ PLAYSTATION

M6 TURBO RACING	219 FRS
TEST DRIVE 4	219 FRS
NUCLEAR STRIKE	219 FRS
HERCULE	219 FRS
OVERBOARD	219 FRS
RISK	219 FRS
WARCRAFT 2	219 FRS
MONOPOLY	219 FRS
FATAL FURY REAL BOUT	219 FRS
WING COMMANDER IV	219 FRS
MORTAL KOMBAT TRILOGY	219 FRS
CROC	219 FRS
MDK	169 FRS
LOST VIKINGS 2	169 FRS
EXCALIBUR	169 FRS
REBEL ASSAULT 2	169 FRS
VANDAL HEARTS	169 FRS
STARGLADIATOR	119 FRS
X 2	119 FRS
DOOM	119 FRS
FORMULA ONE	119 FRS
LEGACY OF KAIN	119 FRS
PORSCHE CHALLENGE	119 FRS
FADE TO BLACK	119 FRS
IN THE ZONE 2	119 FRS
NEED FOR SPEED 2	119 FRS
DESCENT	119 FRS
ALONE IN THE DARK	119 FRS
RETURN FIRE	119 FRS
TOBAL N° 1	119 FRS
ASSAULT RIGGS	69 FRS
MAGIC CARPET	69 FRS
FIRESTORM	69 FRS

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom, Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ⊔⊔⊔⊔ Ville : .....
Telephone : ⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔

Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port : 35F

REGLEMENT : ❒ Chèque bancaire Postal ❒ Mandat

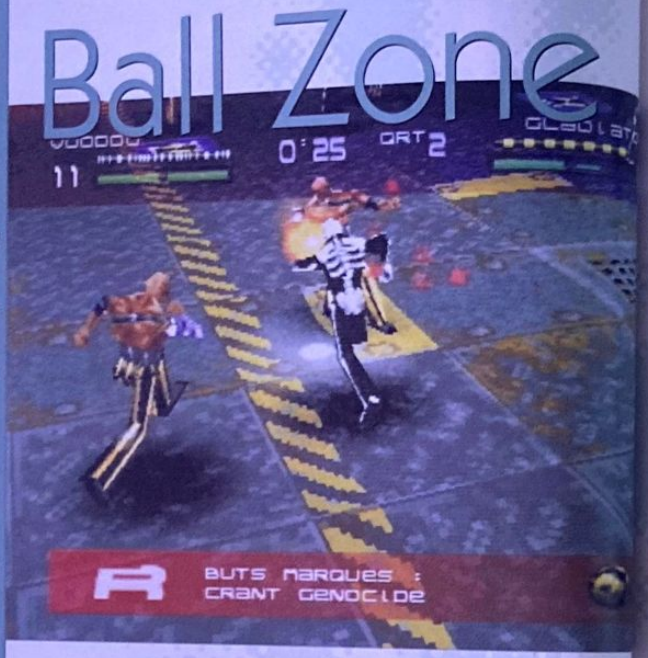
TOTAL :

Par Steve Montpetit

Dead Ball Zone

Éditeur GT Interactive
Disponibilité juin 98

S'inspirant de l'ambiance Speedball, Dead Ball Zone vous invite à jouer les gladiateurs du ring, hargne au ventre et balle de fer au poing. Un sport futuriste où tous les coups sont permis...



Dead Ball Zone, DBZ pour les intimes - à ne pas confondre avec une série bien connue - vous invite à participer à un championnat long et dangereux au cours duquel vous devrez affronter des équipes de différentes catégories. Sur le terrain de jeu est présent, de chaque côté, un but protégé par un gardien. Jusque là tout est normal. Aucune mise en touche n'est possible puisque la balle rebondit sur des espèces de parois de verres et est remise systématiquement en jeu. Le principe consiste bien sûr à marquer le plus grand nombre de points possible, sachant qu'un tir en rapporte cinq (un tir contre son camp ne donne qu'un seul point à l'adversaire. Les maladroits ne sont donc pas trop pénalisés...). Quant aux commandes, les choses sont assez simples puisque seuls deux boutons sont vraiment importants : la passe et le tir. Histoire de rendre la jouabilité un petit peu plus subtile, les touches L2 et R2 vous permettent de donner un effet à la balle lorsque vous tirez. Enfin, un mode turbo, activable pendant un temps limité, vous permet de booster le joueur que vous dirigez lorsque vous voyez qu'une ouverture se présente.

L'action est parfois confuse. C'est souvent le moment qu'un joueur en profite pour marquer

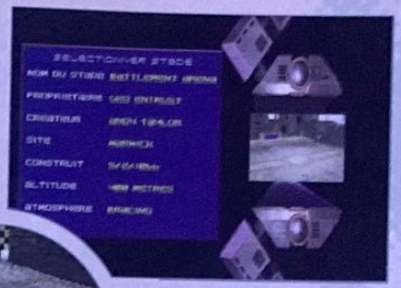
Rush

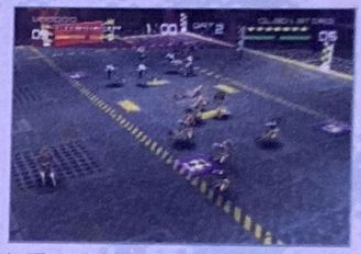
Jeu vidéo pour fous

David Lynch, le fameux réalisateur (Elephant Man, Blue Velvet, Lost Highway), se met aux jeux vidéo ! Préparez les camisoles et autres suicides collectifs, c'est prévu pour 99... La seule chose sûre, c'est que ça risque d'être totalement tordu !

Ça passe et ça casse

Dead Ball Zone ne fait pas dans la dentelle puisque tous les coups sont permis pour récupérer la balle. On se jette dans les jambes du lièvre d'en face, on se balance de larges droites, on sort la tronçonneuse pour laisser l'autre sur le carreau (si si !)... Plus le sang gicle et tache le sol, mieux c'est. Chaque match est divisé en quatre quart temps et la pause qui vous est impartie permet de modifier l'ordre de vos joueurs et, le cas échéant, de procéder à quelques remplacements. La technique semble laisser une large place au bourrinage mais il est sans conteste nécessaire de se démarquer et de faire des passes correctes pour avoir de bonnes chances de marquer. Un jeu aux airs barbares qui n'est pas si sport...





Les différents modes de vues vous permettent d'appréhender l'action de plus ou moins loin.

On se sent parfois bien seul dans la largeur d'une cage de but.

Les costumes de chaque équipe font preuve d'un bon goût flagrant...

Les jeux de rôles débarquent !

Après l'indiscutable succès de Final Fantasy VII, meilleure vente de Noël 97 avec Tomb Raider II, les éditeurs français continuent sur le sentier de l'aventure. Sony, Psygnosis et Konami nous présentent ce mois-ci trois jeux de rôles qui promettent encore beaucoup d'émotions et d'intenses heures de recherche.

Le début du jeu se déroule sur un bateau dont les passagers sont peu aimables.

Alundra

Editeur : Psygnosis
Disponibilité : juin 98

Il y a bien longtemps, le peuple pacifique d'Inoa offrait aux Dieux des statuettes. Un jour, le roi décréta que toutes ces idoles étaient interdites et que tout ce qui s'y rapportait devait être détruit. Les hommes perdirent alors tout sens artistique et se retrouvèrent hantés par d'insupportables cauchemars. On dit que ces derniers étaient si puissants que le dormeur pouvait s'y perdre ! La légende révèle aussi que la tribu d'Elna détient dans ses rangs des membres capables de voyager dans les rêves et ainsi d'aider les rêveurs à se libérer de l'emprise du sommeil. Ce sont les Marcheurs de Rêves. Le jeune Alundra est l'un d'eux...

A dormir debout !

Sans savoir s'il s'agit d'une bénédiction ou d'une malédiction et sans avoir une totale maîtrise de ses dons, Alundra tente d'aider les autres. Depuis quelques temps, il fait toujours le même rêve : un homme du nom de Lars l'implore de venir à Inoa pour aider son village qui est en grand danger. Incarnant ce héros, le joueur doit, à la manière d'un jeu d'action classique, éviter des pièges, tuer des ennemis et jouer de son adresse pour s'en sortir. Mais le jeu ne s'arrête pas là. Comme dans FFVII, vous devrez aussi explorer bon nombre de villages et discuter avec moult personnages pour prendre connaissance des actions à effectuer. Afin de parvenir à ses fins, Alundra peut sauter, utiliser une épée, faire appel à la magie ou encore soulever des objets. Enigmes, émotions fortes et longues soirées (éveillées) en perspective !

Azure Dreams

Editeur : Konami - Disponibilité : juin 98

Si vous avez rêvé un jour de devenir explorateur, voilà bien le style de jeu qu'il vous faut. Une tour infernale et des énigmes tordues, c'est le programme d'Azure Dreams, une histoire teintée de poésie dont vous êtes le héros. Tout commence dans la ville de Monsbaya qu'on nomme La Cité des Monstres. Située en plein désert, elle n'est reliée qu'à une tour gigantesque dont personne ne connaît l'exacte hauteur. Appelée la Tour des Démons, elle renferme à la fois des trésors insoupçonnés mais aussi des monstres terrifiants, gardiens d'inaccessibles reliques. Pourtant, la tentation d'y monter est grande, car si l'on en sort vivant... fortune est faite !

La Tour Infernale !

Seuls les plus forts parviennent à ressortir avec leur tribut en poche. Ce fut le cas de Guy, le père du jeune héros que vous incarnez. Mais, tentant sa chance une nouvelle fois, Guy est entré dans la tour pour ne jamais en ressortir lui non plus... Le jeu commence le jour de vos 15 ans et, à partir de cet instant, vos seuls buts sont : entrer dans la tour, récupérer un maximum d'objets de valeur et réapparaître sain et sauf afin de parvenir à faire vivre toute votre famille. Durant votre périple, vous trouverez des oeufs. Si vous vous en occupez correctement, ils donneront naissance à des monstres qui, devenant vos amis, combattront à vos côtés. Enfin, les relations avec les habitants de la ville sont un élément à ne surtout pas négliger. Nombreux sont, en effet, les jeunes aventuriers ou aventurières avec qui il faudra discuter afin de tisser des liens amicaux voire parfois sentimentaux...

Un oeuf ! Vous pouvez décider de le couver maintenant ou de le ramener chez vous.

Rush

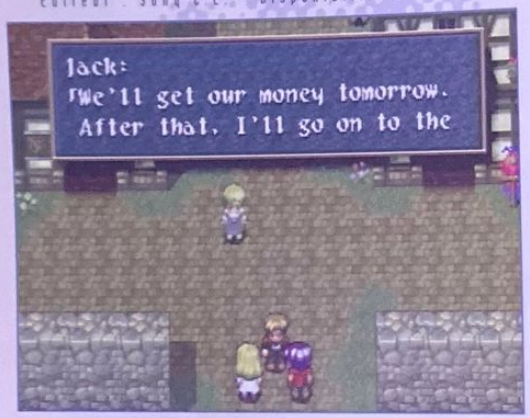
Nous, les Européens

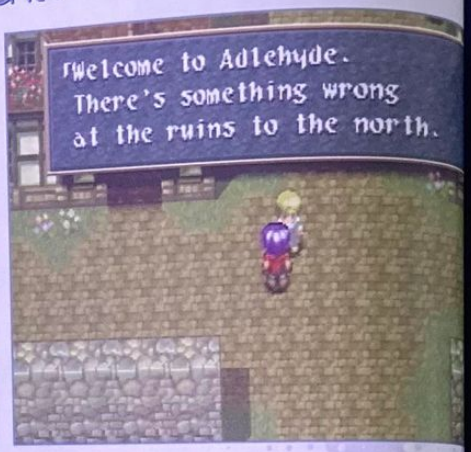
Les lecteurs des différents magazines officiels PlayStation ont élu leurs 50 jeux favoris. En première place vient FFVII, suivi de Tomb Raider II et Tekken 2. GTA arrive bon 4e (merci le coup de pub), et Resident Evil 2 seulement 7e après Cool Boarders 2 ! Les grands oubliés sont Pandemonium 1 & 2, Doom, et Castelvania.

Les jeux de rôles débarquent !

Wild Arms

Editeur : Sony C.E. - Disponibilité : octobre 98





Le monde de Filgaia est une terre dévastée et bien pauvre comparée à sa splendeur passée. Il y a de cela des années, il était sous la protection des gardiens géants qui la défendaient contre toute attaque démoniaque. Lorsque les monstres au corps de métal apparurent et mirent le monde en danger, les elfes et les humains s'allièrent et vainquirent. Cependant, lors de l'après-guerre les elfes furent mis au ban de la société par les humains... 1000 ans plus tard, une nouvelle civilisation fait son apparition. Mais une fois encore, elle est confrontée aux démons du passé. L'aventure commence et vous pouvez incarnez trois personnages différents...

Le style FFVII

Le premier, Rudy, est un jeune garçon expert en armes à feu. Le second est Jack, un véritable Indiana Jones accompagné d'un rat doué de parole. Enfin, le dernier est la fille du roi d'Adelhyde, Cecilia, spécialiste en magie. Ces trois jeunes gens vont, à la manière de Final Fantasy VII, explorer de nombreuses contrées et combattre une quantité impressionnante de monstres. Mais contrairement à FFVII, lorsque les personnages se déplacent dans les décors du jeu, il est possible d'effectuer des actions autres que parler ou chercher. En effet, chacun des trois amis possède une ou plusieurs particularités qui permettent de sortir de situations pouvant sembler au premier abord inextricables. Ainsi, Rudy peut poser des bombes pour libérer un passage ou utiliser un grappin pour escalader les murs. Cecilia a la possibilité d'ouvrir les portes magiques, et Jack envoie son rat pour actionner des leviers ou ouvrir des coffres piégés. Bénéficiant d'un scénario riche et d'une réalisation soignée, Wild Arms peut percer chez nous comme l'a fait FFVII il n'y a pas si longtemps...

Un des gardiens géants se trouvait dans la grotte qu'un archéologue vous a demandé de visiter.

KONAMI

VIVEZ LE SPORT EN GRAND

NBA PRO 98

Les 29 équipes officielles de la NBA.
350 vrais joueurs, avec leur propre style.
Jouez à plusieurs: jusqu' à 8 simultanément!

Glen Rice
membre des Charlotte Hornets
2,02 m, 100 kg

Disponible en avril
sur PlayStation et Nintendo 64

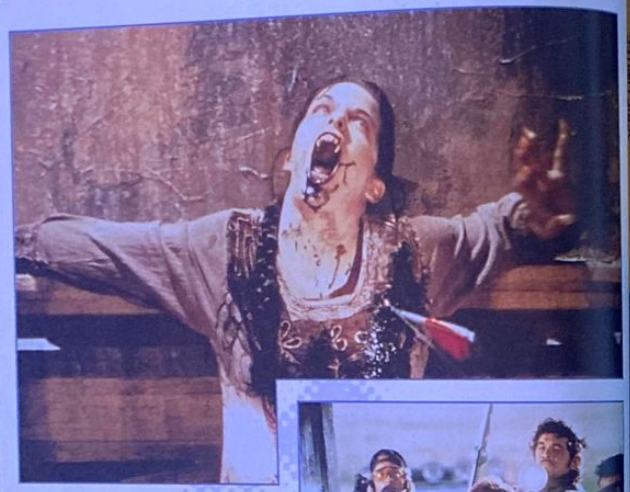
NINTENDO 64
PlayStation
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft
KONAMI XXL SPORTS SERIES

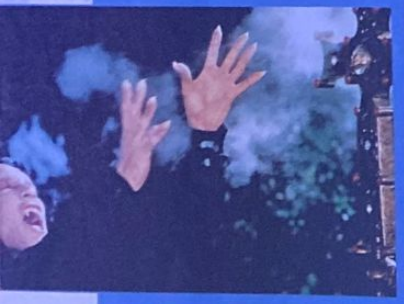
Le logo NBA et la marque NBA ainsi que les logos et les marques des équipes NBA représentés sur ce produit sont des marques et dessins déposés. Toutes autres formes de propriété intellectuelle, qui sont la propriété exclusive de NBA properties. Inc. et des équipes NBA concernées, ne peuvent être utilisées en partie ou intégralement, sans l'autorisation écrite de NBA properties, Inc. © 1997 NBA properties, Inc. Tous droits réservés. "PlayStation" sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo® 64 et le logo "N" sont des marques de Nintendo.

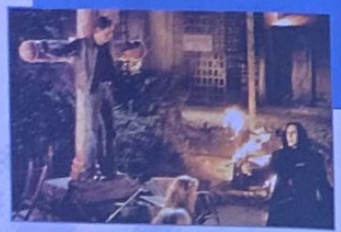
John Carpenter

Entre vampires et jeux vidéo

Grand, les cheveux blancs et le regard déterminé, John Carpenter est récemment venu à Paris parler de son nouveau long métrage, Vampires. Gore, violent et cynique, le film fait étrangement penser à Resident Evil. Carpenter serait-il un fan du jeu de Capcom ?







P.M. : Après tant de films sur les vampires, pourquoi vous êtes-vous laissé tenter ?

J.C. : En lisant le roman de John Steackley, Vampire$, j'ai réalisé qu'il y avait matière à montrer autre chose. L'histoire de Jack Crow est assez contemporaine.

P.M. : Dans le film, les règles ne sont pas les mêmes qu'autrefois. L'ail ne fait pas fuir les suceurs de sang, par exemple...

J.C. : Les vampires d'aujourd'hui ne sont pas forcément ceux d'hier... Cela fait partie des éléments de l'histoire qui m'ont convaincu de mettre en scène le film.

P.M. : Vous avez demandé à James Woods d'incarner un tueur de vampires en perfecto...

J.C. : Il est parfait en Jack Crow... Je le voulais car on n'a pas l'habitude de le voir dans des rôles de mec sympa.

P.M. : Sans trop dévoiler le film, on peut dire que Jack Crow perd une grande partie de son équipe de chasseurs dès le départ. Cela nous a assez étonnés...

J.C. : L'effet n'est pas le fruit du hasard. Cette cassure brutale dans le scénario a d'ailleurs failli nous valoir une interdiction de la part de la MPAA (organisme de censure aux States, NDLR). «L'explosion de violence est trop inattendue», nous a-t-on dit. C'était fait exprès !

P.M. : Nous trouvons ici que le film est découpé comme un jeu vidéo. Il y a les premiers niveaux avec les premiers boss, puis intervient le super boss...

J.C. : Vous trouvez ? Peut-être... J'adore Resident Evil et les jeux gores. Je joue très souvent à Doom, c'est relaxant. Le sang dans un jeu vidéo me gêne souvent moins que dans un film. Vampires est gore, certes, mais les passages violents sont tous justifiés.

P.M. : Comment expliquez-vous cette fascination depuis des lustres pour les vampires ?

J.C. : La sexualité, la vie éternelle... Vous n'aimeriez pas, vous, sortir la nuit, rencontrer des gens sympas, passer un bon moment avec eux et repartir sans cesse vers de nouveaux horizons ?

«Je joue très souvent à Doom, c'est relaxant.»

FILM POUR LES ACCROS

Après Halloween, The Thing, L'Antre de la Folie, et bien d'autres, John Carpenter a décidé de s'attaquer et de réactualiser le mythe du vampire. Résultat : un film sonnant et speed sur les écrans depuis le 15 avril.

LA MONTRE MAD CATZ™ OFFERTE !

MAD CATZ

Analog Steering Wheel and Foot Pedals
Volant a controle analogique avec pedales

MAD CATZ

- Instructions enclosed
- Les instructions en Français sont inclus
- Einechließlich vollständiger deutscher Bedienungsanleitung
- Istruzioni in italiano all'interno
- Instrucciones completas en Español incluidas

PlayStation™

Distribué par BIGBEN

PlayStation

©1998 MAD CATZ, Inc. All rights reserved.
Mad Catz and the Mad Catz logo are trademarks.

Licensed by Sony Computer Entertainment Europe for use exclusively with the PlayStation, PS and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

CE

DISPONIBLE CHEZ :

BOULANGER
fnac
HYPER MEDIA
MADISON NUGGETS
TOYS R US
Virgin MEGASTORE
***
Géant J'ai envie
CONTINENT
***
Alliance Games
Difintel
DOCK GAMES
ESPACE 3
GAME'S
KING GAMES
SCORE GAMES
Séquence News
STOCK GAMES
ULTIMA
VIRTUA
***
Lafayette
La Grande Récré
EXTRAPOLE

Et également chez tous vos revendeurs spécialisés.

Crime Killer

Par Dave Hartnoll

Editeur : Interplay - Disponibilité : juin 98

Sillonner les rues de la ville, canons de mitraillette sortis et sirène hurlante, voilà ce que vous propose Crime Killer.

Présenté dans le CD de démos du mois dernier, Crime Killer est un jeu à mi-chemin entre la simulation (très arcade) et le shoot'em up. Vous pouvez ramasser différentes armes, en plus de votre tir de base, et votre but consiste à repérer les malfrats sur votre radar et à réduire leurs véhicules en cendres. Crime Killer se distingue par une qualité d'animation tout à fait hors du commun. Les déplacements sont rapides et se font avec une fluidité remarquable. Vous revivrez avec plaisir certains épisodes de Starsky et Hutch, effectuant des dérapages de folie, mettant la sirène pour avertir la populace de votre venue... L'ambiance se révèle fun, même si graphiquement parlant le jeu est assez chiche en couleurs. Un titre qui devrait plaire aux amateurs de caisses et de sensations fortes...

Stolen Song

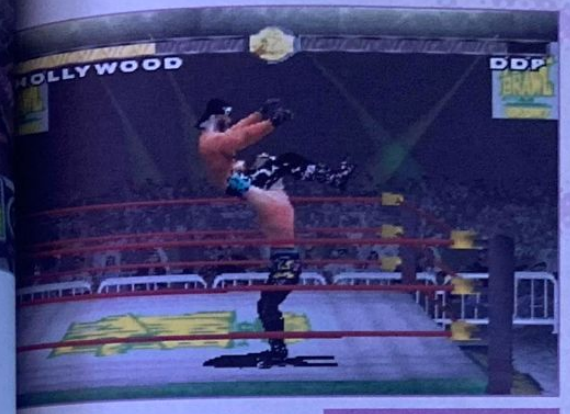
Par Johnny Ryan

Editeur : Virtual Music Entertainment - Disponible au Japon !

Dans la lignée de Parappa the Rapper, voici un soft vous permettant de goûter aux joies de la guitare. Sans professeur, sans cours de solfège et sans guitare non plus !

Le soft est fourni sans instrument de musique mais avec un médiateur qu'on branche à la PlayStation. J'ai essayé de le relier à d'autres appareils, tel un aspirateur, un sèche-cheveux, un PC, mais rien n'y fait, il faut une PlayStation pour que ça marche. Pour nos lecteurs de la base polaire d'Angmarssuaq qui n'ont peut-être jamais vu de médiateur, qu'ils sachent que c'est un morceau de plastique en forme d'ongle géant qui permet de gratter, non pas le dos de son voisin mais les cordes d'une guitare. Bref, il va s'agir de suivre le curseur défilant à l'écran et de placer ses accords au bon moment en grattant ledit médiateur sur n'importe quelle surface, une raquette de tennis faisant par exemple très bien l'affaire.

Le soft vous accorde des points selon votre taux de réussite. Un minimum de sens du rythme est requis. Différents modes de jeu pimentent un peu la sauce, il faudra par exemple reconstituer la photo de son groupe (japonais) favori en marquant le plus de points possible. Une espèce de karaoké rigolo et sans prétentions à la durée de vie assez courte, qu'on voulait vous montrer, sans pour autant penser qu'un éditeur ait envie de le distribuer en France. Mais qui sait ?



WCW Nitro

Par Nicolas Di

Editeur : THQ - Disponibilité : juin 98

Que les sudistes se réjouissent, que la bière et les corn-flakes pètent ! Un nouveau jeu de catch va faire son entrée fracassante sur PlayStation au mois de juin : WCW Nitro. Développé par les très talentueux programmeurs de la firme T.H.Q., le soft propose seize stars du catch de la W.W.F. allant du très nationaliste Diamond Dallas Page au très ringard Macho Man. La représentation du jeu est en Full 3D, et permet aux combattants de se déplacer latéralement. Les musculeux pourront même escalader les cordes du ring pour s'élancer sur leur adversaire ou balancer ce dernier dessus pour le faire rebondir. De plus, catch oblige, toute une panoplie de prises tous azimuts (Suplex, Double Nelson, Corde à linge...) divertira les plus exigeants d'entres vous. Cependant, la pré-version que nous avons eu entres nos mains laisse présager du pire en ce qui concerne la maniabilité des personnages. Mais bon, attendons la version finale pour nous faire une idée plus précise...

POWER GAMES

3615 POWER GAMES
NOUVEAU

RETROUVEZ les nouveautés, notre catalogue, les trucs et astuces, la VPC.

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

NOUVEAU
1090 F*
+ 2 MANETTES + MEMORY CARD
*offre soumise à condition particulière. voir en magasin.

PLAYSTATION
neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION FRANCAISE

ACTUA TENNIS	349 F	NEED FOR SPEED 3	349 F
AYTON SENNA KART DUEL 2	329 F	PITFALL 3D	349 F
BUSHIDO BLADE	299 F	POINT BLANK	299 F
ALUNDRA VF	299 F	GRAN TURISMO	349 F
BATMAN ET ROBIN	349 F	GEX 3D ENTER THE GECKO	349 F
BUST A MOVES 3	249 F	MOTOR HEAD	349 F
COOLBOARDERS 2	299 F	ONE	349 F
COLIN MC RAY RALLY	349 F	PRO FOOT CONTEST 98	349 F
DIABLO	329 F	POWER BOAT RACING	349 F
DEATHTRAP DUNGEON	329 F	RASCAL	299 F
DEAD OR ALIVE	349 F	ROAD RASH 3D	349 F
DREAMS	349 F	RESIDENT EVIL 2	349 F
COUPE DU MONDE 98	349 F	SPAWN	349 F
FORSAKEN	329 F	SNOW RACER 98	349 F
ISS PRO 2	349 F	THEME HOSPITAL	299 F
JET RIDER 2	299 F		
KOLONOA	299 F		
LUCKY LUKE	329 F		
MEN IN BLACK	349 F		
NBA PRO 98	349 F		

Nous reprenons* vos jeux et accessoires playstation aux meilleures conditions du marché !!!
*paiement immédiat en boutique et par correspondance.

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

GAMME PLATINIUM NEUFS					
DIE HARD TRILOGY	159 F	REVOLUTION X	99 F	RAGE RACER	199 F
PORSCHE CHALLENGE	159 F	BURNING ROAD	149 F	SYNDICATE WARS	199 F
CRASH BANDICOOT	159 F	TIME COMMANDO	149 F	MDK	199 F
TEKKEN 2	159 F	FIFA SOCCER 97	149 F	PETE SAMPRAS TENNIS	199 F
SOVIET STRIKE	159 F	HARDCORE 4X4	149 F	FIGHTING FORCE	199 F
PANDEMONIUM	159 F	TOBAL N° 1	149 F	ABE ODYSSEY	199 F
TOMB RAIDER	159 F	DISCWORLD	149 F	SUIKODEN	199 F
LEGACY OF KAIN	159 F	DISRUPTOR	199 F	VANDAL HEARTS	199 F
FORMULA ONE 98	199 F	RAYMAN	149 F	JURRASSIC PARK 2	199 F
CRASH BANDICOOT	159 F	RELOADED	149 F	SPIDER	199 F
TRACK AND FIELD	159 F	AGILE WARRIOR	149 F	DYNASTY WARRIORS	199 F
MICROMACHINE V3	159 F	STREET RACER	149 F	ISS PRO	199 F
RESIDENT EVIL	159 F	LITTLE BIG ADVENTURE	149 F	WARCRAFT 2	199 F
WIPE OUT 2097	159 F	TOTAL NBA 97	149 F	RAPID RACER	199 F
SOULBLADE	159 F	KING'S FIELD	199 F	V RALLY	249 F
		LEGACY OF KAIN	199 F	CHEV. BAPHOMET 2	249 F
JEUX OCCASIONS		INDEPENDANCE DAY	199 F	TOMB RAIDER 2	249 F
		FIRO AND KLAWD	199 F	G POLICE	249 F
NBA JAM EXTREME	99 F	COOLBOARDERS	199 F	FINAL FANTASY 7	249 F
FADE TO BLACK	99 F	NBA LIVE 97	199 F	CROC	249 F
		NEED FOR SPEED 2	199 F	VERSAILLES	249 F
		WING COMMANDER 4	199 F	BLOODY ROAR	249 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL. :
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE :
Je joins impérativement mon règlement de ..... F par :
CHEQUE BANCAIRE MANDAT LETTRE CARTE BLEUE N° ..... EXPIRE ....

Par Jean Santoni

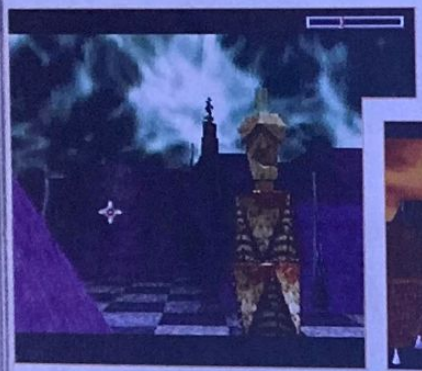
Sentinel Returns

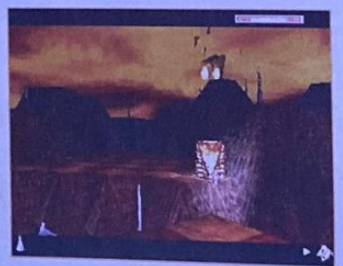
Editeur : Psygnosis - disponibilité : juillet 9

Le prochain titre de Psygnosis est quasi indescriptible tant son concept est étonnant. Un mix étrange d'action, de stratégie et de 3D qui devrait logiquement solliciter vos neurones.

Les vieux de la vieille, les papy du jeu vidéo se souviennent certainement de Sentinel, un titre hyper bizarre sorti vers la fin des années 80 sur Atari ST et Amiga. Ça fait un bail n'est-ce pas ? A cette époque, la 3D temps réel n'en était qu'à ses balbutiements, les mots motion capture, gouraud shading, Bi-linear filtering et Z-buffer ne faisaient pas encore partie de notre vocabulaire, les joueurs se contentaient d'un damier en guise de texture. Et pourtant, déjà, on s'amusait comme des bêtes et on brillait dans les salons mondains ! Les nostalgiques de la belle époque seront heureux d'apprendre que Psygnosis remet ce vieux hit au goût du jour. Le concept demeure identique puisqu'il s'agit toujours d'absorber l'énergie qui vous entoure afin d'augmenter votre vitesse de déplacement et ainsi éviter de vous faire localiser par la Sentinel. Dernières précisions, ce jeu de stratégie, limite inclassable, proposera plus de 600 niveaux inspirés des quatre éléments, offrira aux joueurs des sensations de vertige et de vitesse inédites et sera compatible avec le mulot. Enfin, pour la petite histoire, sachez que toutes les musiques ont été composées par John Carpenter et, là, il y a vraiment de quoi s'inquiéter. Ceux qui se souviennent du thème d'ouverture de New York 1997 comprendront pourquoi !

Un jeu étrange à mi chemin entre l'action et la stratégie pure.





L'humour n'est pas universel

Par Grégory Stapler

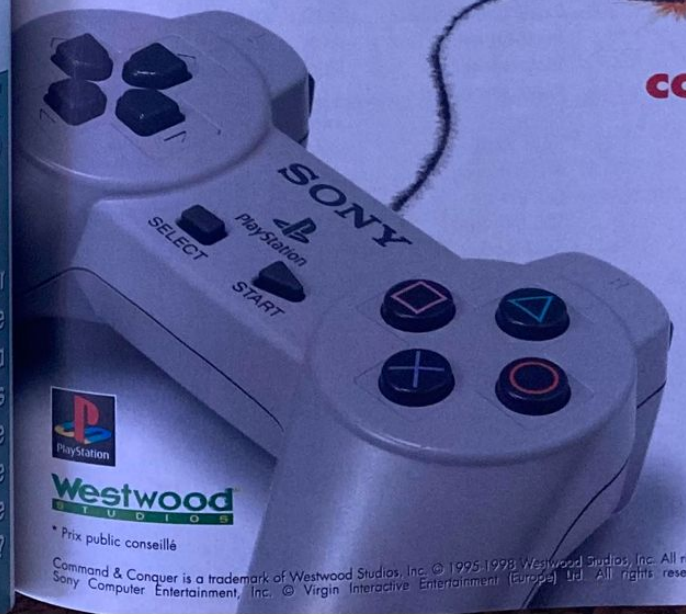
Lorsque Namco tombe sur le numéro d'avril de PlayStation Magazine, la lecture de certaines blagues semble mal passer ! Barbie serait-elle source de malentendus ?

Bon nombre d'entre vous ont dû s'interroger sur la vraisemblance de Barbie en personnage caché de Tekken 3. Ce poisson d'avril que nous nous étions bien amusés à réaliser s'est révélé choquant pour M. Namco. Nous lui devons donc une petite explication : loin de nous l'idée de nuire à l'image de cet excellent jeu que représente Tekken 3, auquel nous jouons d'ailleurs au moindre moment de libre... Il s'agissait juste d'une blague traditionnelle, et l'équipe de PlayStation Magazine déplore les mauvaises interprétations. Nous ne voulions point tourner en dérision l'un des meilleurs softs de bastons de l'année. L'information est évidemment totalement fausse, mais en revanche, vous y trouverez bien Gon qui se révèle suffisamment délirant pour ne pas avoir besoin d'être secondé par la blonde la plus connue du globe. Sans rancune ?

CONFLIT DU TIBERIUM
EN GAMME PLATINUM : 169F*!

Mais pour garder
le pouvoir,
vous risquez de
payer le prix fort.

Photo : Image Bank



CONFLIT DU TIBERIUM
PLATINUM

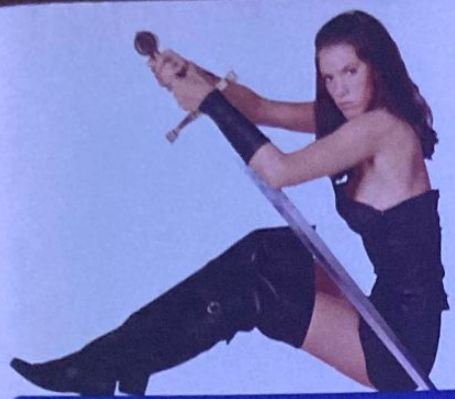
COMMAND & CONQUER™

PlayStation

Westwood STUDIOS

* Prix public conseillé

Command & Conquer is a trademark of Westwood Studios, Inc. © 1995-1998 Westwood Studios, Inc. All rights reserved. PlayStation and the Playstation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. © Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.



ULTIMA RACHÈTE VOS JEUX CASH

...ET SANS ! obligation d'achat !

Envie de revendre vos jeux... pour en racheter d'autres, ou pour inviter votre petite amie au resto ? ...Pas de problème

Ultima rachète CASH* vos jeux PlayStation au meilleur pri

*(en chèque ou espèce)

Adidas power soccer	50 F	Excalibur	80 F	NBA jam te	30 F	Soviet strike	
Adidas 97	70 F	Exhumed	100 F	NBA 97	50 F	Street fighter alpha	
Air combat	50 F	Extrem sport	50 F	NBA 98	120 F	Street fighter EX alpha	1
Air combat 2	120 F	Fade to black	50 F	Need for speed 2	70 F	Street racer	
Alien trilogy	50 F	Fifa 96	30 F	Nuclear strike	100 F	Suikoden	
Bloody roar	150 F	Fifa 97	60 F	Odd world	120 F	Syndicate wars	
Bouclier de Quet.	120 F	Fifa 98	150 F	Overboard	100 F	Tekken	
Bushido blade	150 F	Fighting force	100 F	Pandemonium	50 F	Tekken 2	
Bust on move 2	50 F	Final fantasy VII	130 F	Pandemonium 2	130 F	Tenka	
Chevalier baphomet	80 F	Formula 96	50 F	Porshe challenge	50 F	Time commando	
Cité des enfants	100 F	Formula 97	150 F	Rage racer	80 F	Toca	1
Colony wars	140 F	G Police	120 F	Raging skies	70 F	Tomb raider	
Command and conquier	50 F	Gex	60 F	Rapid racer	100 F	Tomb Raider 2	1
Cool borders	70 F	Gex 3D	150 F	Rayman	50 F	Vandal heart	
Crash bandicoot	50 F	Hercule	120 F	Rebel assault	70 F	V-rally	1
Crash 2	140 F	ISS Pro	50 F	Resident evil	80 F	Warcraft II	1
Croc	120 F	Jet rider	50 F	Ridge racer	50 F	Wipe out	
Dark forces	100 F	Jurassic park 2	100 F	Ridge revolution	50 F	Wipe out 2097	1
Destruction derby	50 F	Legacy of kain	60 F	Riven	180 F	2 X Extrem	
Diablo	150 F	Micro machine V3	50 F	Road rash	50 F		
Die hard trilogie	50 F	Monopoly	120 F	Rugby lomou	120 F		
Doom	50 F	Mortal kombat 3	60 F	Sampras	60 F		
Duke nukem	120 F	Motoracer	150 F	Sim city 2000	100 F		
Dynasty warrior	100 F	Nagano	150 F	Soul blade	80 F		

Nous consulter pour tout autre
Jeux en version Européenne en bo
(notice en français).

Offre valable jusqu'au 1er juin 1998.

Vous n'avez pas un Ultima tout prêt de chez vous ?

Envoyez vos jeux et vous recevez un chèque sous 24 H !

Si vous vendez 2 jeux, ULTIMA vous renverra le chèque correspondant + UN BON D'ACHAT DE 50 F !

Adresse exclusive d'envoi de vos jeux : ULTIMA/SARO - 5, bd Voltaire - 75011 PARIS

Envoyez vos jeux, sans oublier d'indiquer vos nom, adresse et téléphone.
Vous recevrez un chèque de la valeur indiquée dans la liste ci-dessus sous 24 H !

GRAN TURISMO : AUTO MAESTRO, A PRIX MODERATO !

GRAN TURISMO pour 249 F !
Gran Turismo est dispo à 399 F :
Ultima te reprend V. Rally pour 150 F, et te fait profiter du chef d'œuvre automobile au MEILLEUR PRIX* !

7 NOUVELLES ADRESSES :

BRUNOY : NOUVEL ESPACE RESEAUX

ABBEVILLE • BALARUC • BREST • CHARTRES • OSNY • LENS • LORIENT

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

PARIS

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES 01 47 91 49 47
85, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
Centre Commercial 3 Fontaines
27, Grand Place - 95000

ISSY LES MOULINEAUX 01 47 36 17 03
Centre Commercial « Des 3 Moulins » - 92130

SAINT-PONTOISE Nouveau
Galerie marchande Auchan
Centre commercial de l'Oseraie
Tél : 01 30 38 48 18

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

ABBEVILLE Nouveau
9, rue Jean-Jaurès - 80100
Tél : 03 22 19 04 04

AIX EN PROVENCE 04 42 93 12 12
Résidence Sextius - 2, bd Victor Coq -13090

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 50 51 28 41
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AVIGNON 04 90 16 90 37
54, rue Carreterie - 84000

BALARUC-LE-VIEUX Nouveau
Centre Commercial - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
1, rue de la Miséricorde - 20200

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST Nouveau
12, rue Louis Pasteur - 29200
Tél : 02 98 80 62 14

BRIVE 05 55 17 18 00
29, rue de la République - 19100

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
6, rue Henri IV - 81100

CHALON SUR SAONE 03 85 48 16 40
20, rue d'Autun - 71100

CHARTRES Nouveau
10, rue de la Poêle percée - 28000
Tél : 02 37 21 60 50

44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DOUAI 03 27 71 60 70
Galerie de la Madeleine - 59500

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LE MANS 02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhommet - 72000

LENS Nouveau
C. Commercial Lens II -Vendin le Vieil - 62880
Tél : 03 21 42 62 63

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
Centre Commercial des Tanneurs - 59000

LORIENT Nouveau
6, place des Halles Saint-Louis - 56100
Tél : 02 97 84 87 38

LYON 04 72 74 46 39
32, rue Ney - 69006

METZ 03 87 37 01 46
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
Centre Commercial Le Triangle
Rue Jules Millau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
Centre Commercial - Cabestani - 66330 68

PROVINS 01 60 67 68 21
14-16, rue Victor Arnoul - 77160

ROANNE 04 77 70 03 48
75, rue Maréchal Foch - 42300

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35400

SAUMUR 02 41 67 22 12
7, rue Beaurepaire - 49400

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000

TOURS 02 47 61 73 80
46, rue Grand Marché - 37000

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, rue Georges Frier - 38500

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

* Dans les magasins participant à l'opération.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

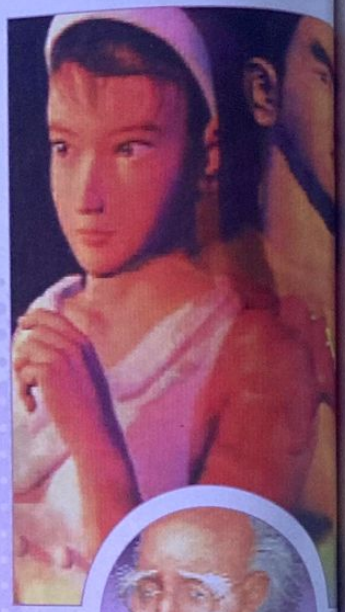
Peter's Plane

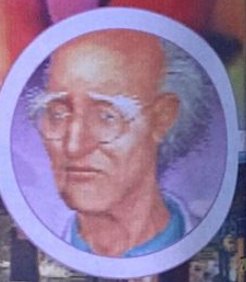
Par Dave Martinpuk

Tekken 3

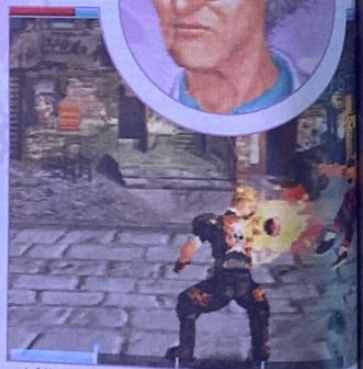
Editeur : Namco Disponibilité : septembre 98

Vous l'attendiez, avec impatience, et Tekken 3 est enfin arrivé... dans les vitrines des magasins japonais et en import parallèlement ! Nous avons bien évidemment mis la main dessus et nous vous livrons nos impressions...





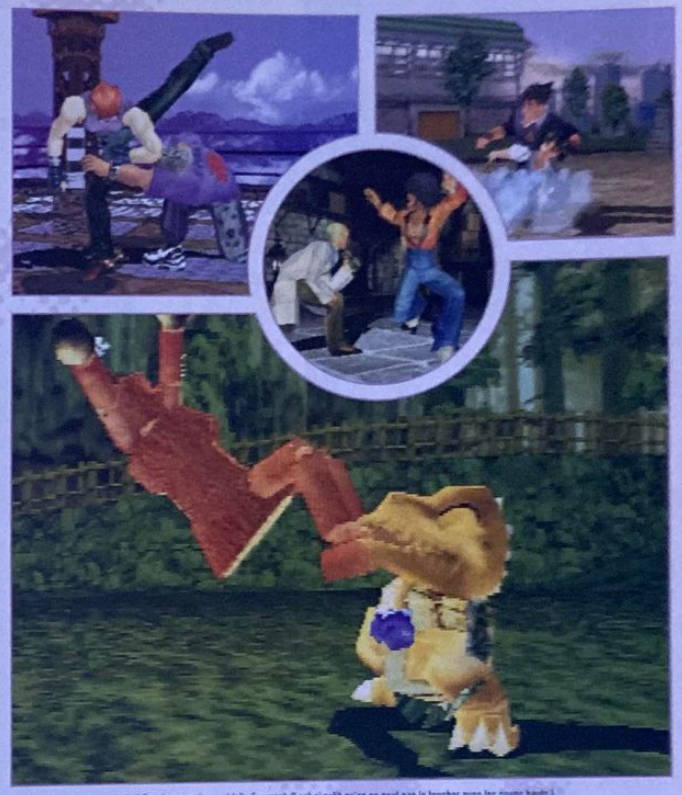
Tout commence par l'une des superbes cinématiques auxquelles Namco nous a déjà habitué. Une fois le jeu chargé, les inévitables menus team battle, versus, arcade, survival et time attack mode répondent présents, sans oublier le training, plus que jamais indispensable. A côté de ces menus récurrents que tout le monde connaît, vous trouverez deux autres modes inédits : le ball mode et le force mode. Le premier vous propose de vous essayer à un jeu curieux où vous devez sans cesse renvoyer à votre adversaire une espèce d'énorme balle. Se prendre la grosse baballe occasionne des dégâts et le premier qui n'a plus d'énergie est celui qui a perdu. Débile mais marrant. Le Tekken force mode, lui, vous invite à jouer à une sorte de beat'em all où vous avancez selon un scrolling horizontal et où, à intervalles réguliers, des ennemis vous attaquent. La palette de coups mise à la disposition de votre personnage est rigoureusement identique à celle que vous possédez dans le jeu. Par ailleurs, terminer ce mode quatre fois de suite (il est assez court) vous autorise à jouer avec un des persos cachés : le Docteur Boskonovich (le savant qui s'occupe de Yoshimitsu). Mais les surprises ne s'arrêtent pas là...



Le Tekken force mode est amusant mais quand vous l'aurez fini, à priori, vous n'y reviendrez pas.

Un certain souci du détail

Tekken 3 propose un panel de dix personnages de base : Nina, King, Law, Yoshimitsu, Paul, Jin (fils de Kazuya et Jun), Lei, Hwoarang (élève de Baek), Ling et Eddy. Ces deux derniers combattants sont les petits nouveaux du jeu. Ling est aérienne et joue énormément avec ses esquives, tandis qu'Eddy est adepte de cet art brésilien déroutant puisant ses racines autant dans la danse que dans les arts martiaux : la Capoeira. En terminant le jeu avec chaque personnage, vous en découvrez d'autres cachés (ce qui n'étonnera personne). Les voici : Heihachi, Kuma (et Panda), GunJack, Brian Fury (transfuge de Bruce), Mokujin (un perso en bois qui adopte aléatoirement le style d'un des combattants), Anna, Julia (fille de Michelle), Ogre et True Ogre (le dernier boss version "normale" puis "transformée"), Gon (le petit dinosaure, héros de manga) et enfin Tiger. Ce dernier est en fait caché dans le personnage d'Eddy Gordo. Il faut, en effet, savoir qu'après avoir accédé à certaines fins et après un certain temps de jeu, des secrets apparaissent. Tiger en fait partie : c'est un black habillé façon seventies, avec des lunettes miteuses et des chaussures à talons hauts. Dans la série petits secrets, sachez également que trois des personnages (Law, Ling et Jin) possèdent des tenues cachées (appuyez sur Start ou triangle pour les faire apparaître). Certaines fins peuvent également être mauvaises. Par exemple, si vous voyez le mot "bad" inscrit sur l'icône du film de GunJack dans le mode theater (toutes les fins sont enregistrées et vous pouvez y accéder ensuite à volonté), c'est que vous n'avez pas fini le mode arcade sans perdre de continue et la fin que vous voyez n'est pas complète. Enfin, sachez que lorsque toutes les fins du jeu sont en mémoire, un menu spécial se découvre, vous permettant de regarder toutes les cinématiques des Tekken 1 et 2 et d'écouter leurs musiques. Bref, Tekken 3 inclut tout un tas de petites choses qui, si elles ne sont pas indispensables, le rendent tout de même plus attrayant.



Le petit Gon est sans conteste très mignon mais aussi très énervant. Il est si petit qu'on ne peut pas le toucher avec les coups hauts !

Les combats toujours aussi sauvages

Que les fans des deux premiers Tekken se rassurent. Question jouabilité, ce 3e opus tient toutes ses promesses. Il propose une palette de coups magistraux qui semblent d'une violence rare. Les bone-crushing (chopes où un des persos s'amuse à briser l'autre comme une allumette) sont à la fête et les enchaînements se révèlent toujours aussi longs et meurtriers. Tekken 3 est au final un soft sans surprise qui met à peu près tout le monde d'accord. Ceux qui n'aimaient pas les anciens épisodes n'apprécieront pas davantage celui-ci, et ceux qui affectionnent la série sont partagés entre le "ça reste très bon mais ça n'innove pas énormément" et le "c'est extraordinaire, c'est plus beau, y'a plus de choses à faire, c'est mieux fait et maintenant sortez de chez moi, je dois m'entraîner...". Bref, personne ne pense que Namco a raté son pari même si le sentiment que l'éditeur aurait pu faire encore mieux reste tenace. Attendons la version française prévue pour le mois de septembre prochain !

Le Tekken mode ball. Plus débile que le force mode, mais aussi plus amusant.

La storming flower de Xianqu est un de ses coups les plus efficaces. Son temps très court de préparation vous permet de surprendre votre adversaire.

Au cœur de Sony

Après les succès de Noël, Sony ne s'endort pas sur ses lauriers et se prépare à nous fournir moult bons jeux pour les mois à venir. Invités chez Sony Japan dans leurs studios de développement à Tokyo, nous vous présentons ici les prochains jeux conçus et/ou distribués par le constructeur, et prévus pour débarquer bientôt en Europe !

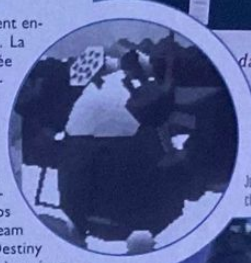
L'équipe des programmeurs de Tekken 3 prêts à conquérir les rayons de magasins français en septembre prochain !

Gran Turismo, Crash Bandicoot 2, Final Fantasy VII... autant de noms de jeux qui font rêver et qui feront parler d'eux dans les mois à venir. Cependant, ne vous méprenez pas : le leader mondial du jeu vidéo n'est pas du genre à se reposer sur ses lauriers et à laisser tranquillement s'écouler les stocks de vieux jeux ! Sony innove et plus que jamais se montre à l'écoute de ses joueurs. C'est donc avec une certaine fierté que le constructeur nippon nous a conviés dans ses bureaux de Tokyo pour nous présenter ses futurs produits. De surcroît, la présence des créateurs respectifs ajoutait un ton très officiel. Mais, même si les japonais prennent leur travail très au sérieux, une ambiance détendue et amicale régnait entre l'équipe de PlayStation Magazine (nous !) et eux. Difficile par exemple de rester de marbre devant Pet in TV, surtout lorsque messieurs Ikeuchi, Yamamoto et Yoshida, les concepteurs, nous expliquaient avec force mi-

miques ce que le chaton est capable de faire ! Ce soft, conçu essentiellement pour répondre à l'attente des personnes qui ne peuvent avoir d'animaux à la maison, est un véritable phénomène de société, à la manière du Tamagotchi. Un jeu qui vise bien évidemment le public... féminin !

Final Fantasy VII a ouvert une brèche

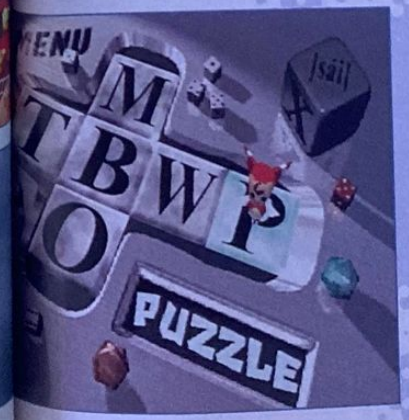
Sony et Namco, nous présentèrent ensuite trois grands jeux de rôles. La France s'étant toujours montrée frileuse pour ce genre, on comprend pourquoi les éditeurs japonais ne s'intéressaient guère à ce marché. Mais, grâce à l'accueil fait à Final Fantasy VII en décembre dernier, les voilà convaincus et rassurés sur le potentiel d'un tel produit dans nos contrées. Ce sont donc Granstream Saga, Wild Arms et Tales of Destiny qui seront les prochains RPG à arriver dans nos étals. Le premier des trois est un produit du studio de développement Arc Entertainment, qui a déjà réalisé bon nombre de jeux sur la Super Nintendo, tel Actraiser. Le second, Wild Arms, nous a été présenté par le studio Media Vision qui nous livre là un jeu de rôles dans la veine de Final Fantasy VII, dont les attributs seront de longues quêtes, des personnages attachants et un scénario plein de rebondissements. Le troisième enfin, Tales of Destiny, nous est proposé par messieurs Toyoda et Natori, chefs de ce projet chez Namco. D'un graphisme assez enfantin, ce titre s'est déjà vendu à plus de 800 000 exemplaires au Japon !



Jun Toyoda et Sawako Natori (réalisateurs de Tales of Destiny) démontrent ici la jeunesse des équipes de développement chez Namco.

Des jeux pour tous les goûts

Après les jeux de rôles, Sony nous dévoile l'un de ses projets dont il attend beaucoup. Nommé XI, (prononcez "Sai"), il met en scène un principe similaire à celui de Kurushi et devrait ravir de nombreux fans de casse-tête et autres jeux d'action/réflexion. Ce soft est d'ailleurs une première dans le genre, puisqu'au départ il s'agit d'un produit développé sur Net Yaroze ! Un titre qui ne devrait pas passer inaperçu chez nous. Autre jeu surprenant dans son concept : Libero Grande, le prochain "football" signé Namco. Son originalité ? Simple : contrairement à tous les softs de foot qui continuent d'affluer sur PlayStation, vous ne dirigerez ici qu'un seul et unique joueur, sans aucune possibilité d'en changer en cours de match ! Original... S'annoncent aussi Tekken 3, le fabuleux jeu de combats ainsi que le sublime Gran Turismo (cf tous les deux dans ce numéro), que les gens de Sony ne se lassèrent pas de nous présenter ! Un autre petit jeu qui promet de longues soirées passionnantes : Bomberman World. L'un des titres les plus connus du monde arrive enfin sur notre PlayStation pour enflammer encore 5 joueurs en simultané ! Pour finir, nous avons aussi eu droit à quelques démonstrations de Tombi, de Monster Farm et surtout du très attendu Dead or Alive, que les fans de jeux de combats attendent avec impatience. Comme vous pouvez le voir, la PlayStation a encore de très beaux jours devant elle...



Le créateur de Tombi, M. Fujiwara, semble très préoccupé. Peut-être par son nouveau projet qui, dit-il, exploitera à fond les capacités de la console ?

Les jeux présentés chez Sony Japon

Libero Grande

Voici donc le nouveau projet secret de Namco. Contrairement à tous les jeux de foot habituels, il ne propose pas de jouer l'équipe entière, mais uniquement un seul joueur. Plutôt original ! Contrairement aux autres jeux que Sony et Namco nous avaient présentés ce jour-là, Libero Grande n'était pas encore achevé et ne comportait pas toutes les options en prévision pour la version finale. Difficile donc de vous en dire plus. Néanmoins, PlayStation Magazine reste sur le qui-vive !

Granstream Saga

Entièrement en 3D Granstream Saga est un de ces jeux qui mêlent avec bonheur l'aventure et la stratégie. Successions de labyrinthes et affrontements contre des ennemis aux pouvoirs toujours différents sont les mots-clé de ce jeu au suivi scénaristique très bon, puisque les scènes principales du jeu sont soulignées par des séquences d'animation de grande qualité. Le héros possède la capacité de s'équiper et d'apprendre de nouvelles actions au fur et à mesure de sa progression dans le jeu. Le système de combats rappelle beaucoup le mode quête de Tobal n°1 avec beaucoup de déplacements sur les côtés et des attaques basées sur la compréhension des déplacements de l'adversaire.

Pet in TV

Vous aimez les "animaux" mais votre studio est trop petit ? Vous n'avez pas le temps de vous en occuper ? Vous êtes allergique ? Aucun problème, ce jeu est fait pour vous. Vous allez devoir éduquer un chaton, et vous occuper de lui comme d'un vrai. Le jeu se déroulant en temps réel, on a vu au Japon des cas où le joueur partait travailler le matin et rentrait à la maison le soir en ayant laissé la console allumée pour voir comment avait évolué l'animal. Un jeu très "cyber", semble-t-il.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

TOP
Plongez dans les profondeurs des donjons peuplés de monstres cauchemardesques.

Tout l'univers du film fidèlement recréé. Incarnez au choix Tommy Lee Jones, Will Smith ou Linda Fiorentino.

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion.

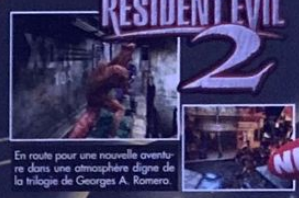
A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

VALUE PACK (offre limitée)
CONSOLE PLAYSTATION
+ 2 PADS + 1 MEMORY CARD
1090 FRS

La simulation automobile la plus aboutie qui existe.

Enfourchez des cylindrés d'exception avec Road Rash 3D.



En route pour une nouvelle aventure dans une atmosphère digne de la trilogie de Georges A. Romero.

Cette simulation de rallye devrait faire de l'ombre à l'inégalé V-Rally...

LES CORNERS

PAT'VIDÉO NOUVEAU
7, avenue Jules Ravat
38500 VOIRON
Tél. 04.76.65.96.27

CLIP CLAP
5 place du Pilori
53000 Château-Gontier
Tél. 02.43.70.37.45

11 NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BAYONNE CENTER	Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS NOUVEAU	(consulter le Minitel)
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE NOUVEAU	Tél : 04.74.22.71.74
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CAMBRAI NOUVEAU	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT NOUVEAU	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51
MONTAUBAN NOUVEAU	Tél : 05.63.66.57.33
MONTELIMAR NOUVEAU	Tél : 04.75.01.75.82
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MORLAIX NOUVEAU	Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALLANCHES NOUVEAU	Tél : 04.50.58.49.11
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SETE	Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE NOUVEAU	Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60

SUISSE

FRIBOURG NOUVEAU	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
VEVEY NOUVEAU	Tél : 021.923.81.23
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

RANE COMPO 04 72 72 06 11

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

Bomberman World

Conçu par Hudson Soft, Bomberman peut se targuer d'être le jeu le plus adapté au monde. Dans la version PlayStation, le jeu est représenté en 3D isométrique mais garde son esprit enfantin dans les graphismes et le concept. Vous devez poser des bombes pour pouvoir vous débarrasser de vos ennemis, et ainsi progresser dans les niveaux. Mais le plus fort, c'est bien le côté défi qui permet jusqu'à 5 joueurs de s'affronter dans des parties enflammées. Ça promet !

Tombi

Jeu original dans lequel le joueur incarne un petit garçon qui n'aime pas les cochons. Mélange d'action, d'aventure et de jeu de rôles, Tombi est un jeu complet bourré d'humour. Le petit Tombi possède la caractéristique de sauter à des hauteurs incroyables, de s'accrocher à tout ce qu'il trouve (cochons, plantes, oiseaux géants) et d'utiliser de nombreux pouvoirs après l'acquisition de certains objets magiques. Un jeu un peu déroutant mais qui mérite qu'on s'y attarde.

Tales of Destiny

On connaissait Namco et les voitures, Namco et la baston, voilà Namco et le jeu de rôles ! Se déroulant à la manière d'une grande saga, Tales of Destiny vous propose d'incarner un jeune garçon qui se retrouve en possession d'une épée intelligente. Cette épée lui confère de grands pouvoirs et lui permet de lutter contre les monstres. Un peu naïf, le perso sera souvent entraîné dans des aventures incroyables, jusqu'à l'aboutissement de sa quête et la découverte de nouveaux compagnons. La principale originalité de ce jeu vient du système de combats qui mêle à la fois la gestion comme Final Fantasy VII et l'action directe comme pour un jeu de combats normal. Le héros possède des coups spéciaux qui, comme dans Street Fighter, se lancent en effectuant des manipulations au paddle.

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :
- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres* sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.

NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

LYON
Centre Commercial La Part-Dieu
Rez de Chaussée Nouvelle Extension
69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON NOUVEAU
Centre Ccial Hyper-Montesson - À côté de Carrefour 78360 Montesson - Tél. 01 30 86 15 72

CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

NICE-LA TRINITÉ NOUVEAU
Centre Commercial Auchan La Trinité
06000 Nice - Tél. 04 93 27 00 19

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au même prix, que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION
IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Air Combat	99 F	Raging Skies	129 F	Resident Evil	149 F	Spider	169 F	Nightmare Creat.	229 F
Adidas Power Soc.	99 F	Com. & Conquer	139 F	Soul Blade	149 F	Syndicate Wars	169 F	Ace Combat 2	249 F
Alien Trilogy	99 F	Dest. Derby 2	139 F	Suikoden	149 F	Warkraft 2	169 F	Colony Wars	249 F
Doom	99 F	Die Hard Trilogy	139 F	Tekken 2	149 F	Wipe Out 2097	169 F	Crash Band. 2	249 F
Fade to Black	99 F	ISS Pro	139 F	Tomb Raider	149 F	Worms	169 F	Croc	249 F
Fifa 97	99 F	MicroMachine V3	139 F	Vandal Hearts	149 F	Cité des Enf. Perdus	199 F	Duke Nukem	249 F
Legacy of Kain	99 F	Soviet Strike	139 F	2Xtreme	169 F	Fighting Force	199 F	Dysnasty Warr.	249 F
Rayman	99 F	Adidas P. Soc. 97	149 F	Cool Boarders	169 F	Oddworld	199 F	Final Fantazy 7	249 F
Road Rash	99 F	Chevaliers Baph.	149 F	Dragon Ball Z	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	Formula One 97	249 F
Tekken	99 F	ESPN Extr. Sport	149 F	Lost Viking 2	169 F	Sim City 2000	199 F	Boucliers de Quet.	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Jet Rider	149 F	Nuclear Strike	169 F	G-Police	219 F	OverBoard	249 F
Time Commando	99 F	Jurassic Park 2	149 F	Overblood	169 F	Tenka	219 F	Power Soccer 2	249 F
Crash Bandicoot	129 F	Need for Speed 2	149 F	Rebel Assault 2	169 F	V-Rally	219 F	Tomb Raider 2	249 F
Porsche Chall.	129 F	Pandemonium	149 F	Sampras Tennis	169 F	Rapid Racer	229 F	Versailles	249 F

Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Planète FOOT

Deuxième partie

Le foot, le foot, le foot... et encore du foot ! Ben oui, que voulez-vous, c'est l'époque qui veut ça. Après la revue de détails du mois dernier, nous en remettons une couche, histoire de vraiment tout savoir. Et puis, c'est aussi l'occasion de parler des produits sur lesquels nous nous sommes que succinctement penchés. C'est (re) parti !

Adidas Power Soccer 98

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBILITÉ : JUIN 98

UN CHALLENGER qui en a sous le maillot !

Evoqué dans notre précédent numéro, APS 98 nous a depuis été présenté. Et là, ô surprise !, le jeu développé en France par Shen nous est apparu aussi surprenant que captivant. A tel point que, de l'avis de tous ici, ce challenger inattendu - inespéré ? - pourrait bien faire de l'ombre à Coupe du Monde 98 (si, si !).

APS 98 n'est définitivement pas un jeu de footcheball comme les autres. L'affirmation peut paraître banale - vous n'auriez pas tort de le souligner ! - mais, face au tube cathodique et un paddle entre les mains, elle prend toute sa signification. Car outre le jeu en lui-même et ses centaines d'options, APS 98 propose une intro de cinq minutes comme on en voit peu. Sans trop exagérer, on pourrait presque comparer cette séquence en images de synthèse à un court métrage. Une première dans l'histoire du jeu vidéo, non ? D'où est venue l'idée ? Dans quel esprit tordu a-t-elle germé ? «La décision a été prise en commun, précise Elysée Ade, patron de Shen. Nous voulions quelque chose de frais et d'inédit. Exit la scène où l'on voit un joueur cognant dans un ballon ! A bas le classique ! Notre réflexion nous a amenés à cette conclusion : au lieu d'axer la démo autour du ballon, pourquoi n'évoquerions-nous pas les gens qui l'utilisent ou que ce sport passionne, mais hors du terrain, avec un récit et des anecdotes sympas ? Et d'enchaîner : Pour commenter, cette intro, c'est comme si un réalisateur qui filme un homme pointant un doigt vers la Lune préférait s'attacher au doigt et à la personne en question pour raconter son histoire plutôt qu'à la Lune, astre connu de tous.» Résultat des courses : six mois de boulot pour plus de cinq minutes de film sur une musique planante (genre dream music) au cours desquelles sont retracées des expériences personnelles de sportifs associées à celles de téléspectateurs impatients de suivre les matchs. L'action commence par un simple coup de fil annonciateur d'un départ imminent et se termine par un zoom sur le Stade de France, théâtre d'événements chocs à venir. Pour le plaisir des yeux, nous avons retenu certaines séquences-clés (ci-contre) accompagnées d'explications croustillantes.

Benjamin Janssens

Une intro qui en dit long

L'influence X-Files

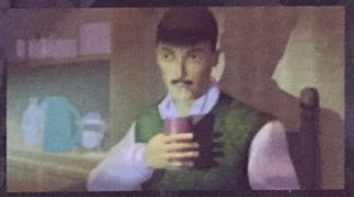
L'intro démarre alors qu'un beau blond fait son jogging. De retour chez lui, il reçoit un appel l'informant d'une très bonne nouvelle : «Mon coco, prépare-toi, tu pars en France pour participer à la Coupe du Monde !» Bien que la séquence ne comporte ni dialogues, ni bruitages, on comprend immédiatement de quoi il retourne. «Après avoir montré l'intro à des dizaines de gens, personne ne s'aperçoit que les bruitages sont absents. L'hélicoptère survolant le stade ne s'entend pas et cela ne gêne aucunement le spectacle. Au contraire, la musique et les images suffisent à propulser le joueur ailleurs... Quant au rapport avec la série X-Files, il est présent au moment de l'entrée du sportif dans son salon. En ouvrant la porte, celui-ci laisse entrer le soleil rayonnant à tel point qu'il se transforme en ombre au centre de lumières volumétriques... Comme dans X-Files !»

L'influence John Woo

Plus en avant dans la séquence, on peut voir une équipe s'entraîner sur un terrain. Dans les buts, un goal attend impatiemment qu'un joueur lui lance un boulet de canon. Sera-t-il capable de le stopper ? «Pour cette scène, nous nous sommes inspirés des films de John Woo (le maître de l'action made in Hong-Kong à qui on doit le récent Volte/face avec John Travolta et Nicolas Cage, NDLR). Trois caméras ont été pos-

tées pour apprécier l'action sous des angles différents à un rythme rapide. En tant que spectateur, vous appréciez alternativement le footballeur qui se prépare à tirer et le goal qui brûle d'en découdre avec le ballon.»

L'influence Deschiens



Indépendamment des footballeurs, l'équipe de Shen a également opté pour montrer l'envers du décor, à savoir des gens (vous et moi) qui, à défaut de se retrouver en short sur le terrain, patientent tranquillement derrière leur poste de télévision. «Le foot et plus particulièrement la Coupe du Monde sont un ensemble. Des acteurs des rencontres (les sportifs) aux téléspectateurs, chacun est concerné. C'est ce que nous avons souhaité signifier en mettant en scène un couple, un gamin, des amis et aussi un mec qu'on appelle «Paille Man». Ce dernier, vêtu d'un débardeur Jacquart (d'où les Deschiens, NDLR), boit à la paille sans quitter une seconde l'écran des yeux... Ça nous a plu.»

L'influence «moquette»

Si les membres de Shen s'interdisent de fumer la moquette pendant les heures de boulot, certains personnages propulsés sur le devant de la scène dans l'intro ne s'en privent pas. A l'écran, cela se traduit par un rêve pour le moins

étrange. «Dans le car le menant vers la capitale, un rasta argentin rêve d'un monde fantastique avec un lapin rose qui se sauve avec la coupe... Cette scène fait réagir tout le monde. A tel point que les Anglais nous ont affirmé que s'il existait un prix de la scène cinématique, il nous reviendrait de droit.» Pour info, et sans trop en dévoiler, sachez qu'en scrutant ce passage amusant, vous pourrez voir les dents du lapin tomber au moment où il reçoit le ballon de foot sur le crâne. «L'intro fourmille de détails qu'on ne remarque pas immédiatement. Un clin d'œil à Basic Instinct a même été glissé...» A vous de chercher.

L'influence Prince

Le final débouche sur une vue aérienne du Stade de France qui se transforme en dernier lieu en fil de fer («wireframe» pour les puristes). «C'est le stade du XXIe siècle. Le fait que nous le fassions passer de l'état solide à celui de fil de fer en 3D est synonyme de technologie. Cela signifie également que le joueur, avec son paddle entre les mains, devient actif. Le film est fini et le jeu prend le relais... Puis, nous avons aussi pensé au clip de Sign of the Times de Prince, en plaçant en fond d'écran la Coupe du Monde en or, l'objet de tous les désirs.»
Générique de fin : Rémy (storyboarder), Kheang (art manager), Mourad (lead graphic artist), Alexandre (junior graphic artist), Alex (musicien).

Le storyboard

Un storyboard très précis fut en premier lieu élaboré. Il permit notamment de définir les plans des scènes-clés de l'intro. Certains ne furent d'ailleurs pas retenus comme celui montrant une croix dans la main d'un joueur (les références à la religion ne sont pas autorisées par Sony Computer). D'autres, à l'inverse, furent ajoutés à l'image de l'enfant jouant sur PlayStation et s'arrêtant pour regarder le match à la télé.

Adidas Power Soccer 98

Et si on JOUAIT UN PEU ?

Au milieu de toutes ces nouveautés, on trouve un titre étrange, un peu hors du temps signé par un des grands noms du jeu vidéo : Taito. Attention, l'arnaque n'est pas loin.

Après l'intro, le jeu. Normal, après tout, nous - et vous - sommes venus pour ça... La question qui vous turlupine depuis le début est sans doute la suivante : «Comment APS 98 peut-il relever le challenge face à Coupe du Monde 98 ?» Elysée (programmeur) a beau annoncé à qui veut l'entendre qu'il adore les défis, nous savons, pour notre part, que CdM a bénéficié d'un budget extravagant et d'une équipe quatre à cinq fois plus importante que celle de Shen (20 personnes en tout). Alors ? Deux termes viennent à l'esprit pour expliquer notre engouement à l'égard d'APS 98 : un nouveau concept et un vrai feeling. Pour simplifier, l'équipe de développement croit au produit depuis l'écriture de la première ligne de code. Le marketing, le nom, la licence... Aucun de ces éléments n'est entré en ligne de compte dans la conception d'APS 98. Comme le dit Elysée, «Shen est l'énergie rouge qu'on a dans le cœur - en acupuncture. C'est ce que nous avons mis dans notre titre.» Du coup, il faut gommer un à un l'ensemble des a priori que vous pouviez avoir suite au décevant APS 2 (voir encadré), car ce nouvel opus est d'un tout autre genre. Mieux, il n'a rien à voir avec ce qui s'est fait jusqu'à présent.

Dans les règles de l'art

«APS 2 nous a appris qu'il fallait, pour réussir un bon jeu de foot, respecter les règles de ce sport et la logique de son fonctionnement.» Cette phrase, bien qu'anodine, veut cependant tout dire. Dans APS 98, le réalisme est par conséquent excessivement poussé à tous les niveaux. Graphiquement, les textures des 34 stades sont d'une grande variété, les maillots des 10 000 joueurs (non, vous n'hallucinez pas !) se reconnaissent sur le terrain et les conditions météorologiques (neige et pluie en 3D) influent directement sur le jeu, le ralentissant ou modifiant les stratégies. «Prenez le maillot du Mexique, par exemple. Si vous zoomez lors d'un replay sur un joueur, vous en discernerez le motif, à savoir un masque inca... C'est valable pour chacune des 500 équipes présentes dans le jeu.» Idéal pour le passionné et pratique pour l'amateur de Trivial Pursuit ! Reste l'intelligence artificielle. Dans sa préversion, APS 98 nous a étonnés par sa capacité à gérer des dizaines de paramètres avec une déconcertante facilité et une évidente rapidité. «Nous avons respecté la logique d'un match de foot dans ses moindres détails. L'intelligence artificielle tient compte des caractéristiques des joueurs et de la stratégie adoptée en cours de partie. Chaque footballeur est défini par sa rapidité, sa précision en tacle, son endurance... Au total, seize paramètres sont pris en considération par le CPU.» Ajoutez à cela une huitaine de modes de jeu, de l'arcade à la Coupe du Monde, l'incorporation de publicités Adidas (celles qu'on a pu voir à la télé), des stades cachés, une animation découlant de séances de motion capture (350 animations par joueur en plus de mouvements spéciaux uniques), des images en haute résolution au rythme de 30 images par seconde et, cerise sur le gâteau, des commentaires signés Yves Lecoq, le m'sieur des Guignols de l'Info, et vous obtenez le fameux challenger dont nous vous parlions en début d'article. Prévu pour le mois de juin, APS 98 en étonnera plus d'un, à commencer par la concurrence, c'est certain.

DES OPTIONS INHABITUELLES

Le bouton select... fait passer, en temps réel, le joueur contrôlé en mode d'attaque ou en mode défensif.

Avec le temps... vous apprendrez qu'un tacle sert non seulement à tacler (c'est évident) mais aussi à passer voire à tirer pour marquer.

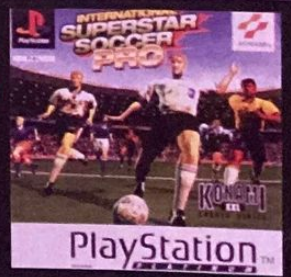
Les têtes et les passes... sont multidirectionnelles. Alors que la balle est en l'air, il est possible d'anticiper un coup (une reprise de volée, par exemple) et de le modifier au dernier moment (effectuer une tête) pour parer à la réaction de l'adversaire.

La caméra... change automatiquement et suit l'action. Pour aider le joueur, une petite croix blanche indique, sur le terrain, l'endroit où le ballon va se rendre.

Gamme Platinum UN DE PLUS !

Editeur : Konami Disponibilité : Déjà disponible

On se disait aussi, il en manquait un. Et pas n'importe lequel. L'un des meilleurs jeux de foot, encore à l'heure actuelle, passe enfin dans la gamme Platinum. Après la déferlante d'il y a deux mois, vous pouvez maintenant vous précipiter sur ce titre vendu dans les meilleures pharmacies de France.



COUPE DU Monde 98

EDITEUR : EA SPORTS DISPONIBILITÉ : 15 MAI 98

Snif, Snif...Vous ne sentez pas ? Il y a comme un parfum de ballon en cuir qui plane dans l'air. Normal, la Coupe du Monde, c'est pour bientôt. L'occasion rêvée pour vous parler un peu plus précisément du prochain titre d'EA.

Ah ! la, la ! Les voies du marketing sont décidément impénétrables. La sortie de Coupe du Monde 98 est officiellement annoncée par Electronic Arts pour le milieu du mois de mai (le 15 pour ne rien vous cacher) et, malgré cela, nous n'avons pu obtenir une version définitive du jeu pour faire le test. C'est pas faute d'avoir essayé pourtant. Allez comprendre. Mais ça ne nous empêchera pas de vous en parler en détail car le CD de preview est suffisamment avancé pour se faire une idée précise des qualités ludiques de cette nouvelle simulation sportive.

FIFA 98 Ex Plus Alpha ?

Concrètement, quelques mois seulement après la sortie de FIFA 98, à quoi les amoureux du ballon rond doivent-ils s'attendre ? Simple opportunisme, coup de maître en perspective ? Les deux à la fois, en fait. Il est vrai qu'Electronic Arts ne pouvait pas se permettre de rater un événement si populaire. Rappelons que quelques milliards d'humains seront devant leur poste de télé, le 10 juin, jour du match d'ouverture, ce n'est pas rien... Et puis, sans vouloir transformer ce Casting en Travelling officieux, reconnaissons quand même que la majeure partie des bugs et des (légers) défauts de jouabilité qu'on pouvait reprocher à FIFA 98 a été corrigé plutôt efficacement. On sait de quoi on parle, on y a joué comme des bêtes ! Premier gros changement : la vitesse. Vos joueurs ont mangé du lion et se déplacent de façon vraiment plus dynamique, leurs réactions sont un modèle de spontanéité et leurs tirs de véritables boulets de canon ! Vous aurez même la possibilité de paramétrer la vitesse de jeu à votre guise pour un maximum de confort. Graphiquement, on reste en terrain connu, les joueurs ont gagné quelques millimètres et certaines textures ont subi un léger lifting mais rien de vraiment frappant ou révolutionnaire, FIFA 98 étant déjà très abouti de ce côté-là. Globalement, même si ce n'est pas encore parfait, le comportement et les placements des gardiens se révèlent être plus convaincants et plus cohérents sur certaines actions dangereuses. Ainsi, votre goal ne se précipite plus en dehors de la surface de réparation pour attraper la balle avec ses mains ! Les défenses adverses s'organisent mieux et les grandes percées en solitaire sont de plus en plus rares. Autre détail, le moteur 3D a été optimisé : les petites saccades du scrolling, qui gênaient parfois sur les balles longues, ont été atténuées, la motion capture a encore gagné en réalisme et les gestes spectaculaires sont moins aléatoires. Enfin, l'ensemble est plus agréable à jouer. Incroyable non ?

vivante unique. Mais la vraie grande nouveauté de cette édition spéciale reste incontestablement la présence des anciennes grandes formations qui ont fait l'histoire de la Coupe du Monde. Soit 16 équipes bonus composées de joueurs de légendes (Pelé, Socrates, Beckenbauher,. que du beau monde quoi !) qui viennent s'ajouter aux 40 équipes nationales (qualifiées et non qualifiées), pas mal, même si ça ne remplace pas les 364 équipes de FIFA 98. Les fans sauront apprécier.

Alors, si le 15 mai, au hasard d'un lèche vitrine, vous apercevez ce titre sur les linéaires des magasins, vous pouvez y aller les yeux fermés. Sachez simplement que c'est le jeu de la Coupe du Monde et que FIFA 98 doit garder sa place dans votre logithèque. A bon entendeur...

Jean Santoni

Un produit complémentaire

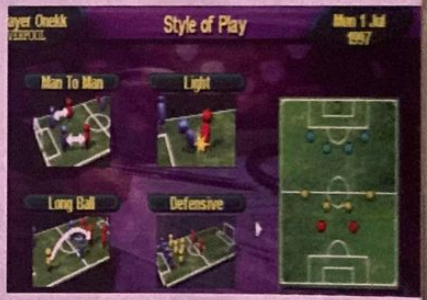
L'éditeur, une fois de plus, ne trahit pas son savoir-faire. Les options et l'habillage ont fait l'objet d'un soin tout particulier et vous retrouverez ici tout l'environnement de la Coupe du Monde retranscrit dans ses moindres détails, sponsors, cérémonies et explosions de joie (très réussies) à l'appui. La modélisation des 10 stades n'attire aucune critique. On a même droit au sympathique Footix et à des mini quiz à la mi-temps. Bref, rien ne manque. Le jeu est vraiment typé et dispose d'une atmosphère

PREMIER MANAGER 98

EDITEUR : GREMLIN DISPONIBILITÉ : FIN MAI 98

La Coupe du Monde est-elle responsable de cet afflux de jeux de foot ? Pour l'heure, il s'agit d'un jeu de management, une fois n'est pas coutume sur PlayStation.

Pour éviter tout malentendu, précisons qu'il s'agit d'un jeu de stratégie se pratiquant à tête reposée et non d'un soft d'action à la FIFA 98. Comme les photos d'écran le dévoilent impitoyablement, le jeu est bourré de menus, et de pas grand-chose d'autre d'ailleurs graphiquement parlant. Les matchs sont un modèle d'austérité puisqu'ils se réduisent à l'affichage de quelques statistiques et de deux colonnes de couleur se vidant ou se remplissant selon la domination d'une équipe ou d'une autre. Le jeu est pour l'instant en VO anglaise avec la possibilité de choisir son club parmi les quatre divisions rosbifs. Les joueurs (les vrais noms sont utilisés) se définissent par une dizaine de caractéristiques et la possibilité de les entraîner ajoute à l'intérêt stratégique du jeu. Les habituelles options de formations



tactiques et de transfert de joueurs sont au rendez-vous. Les quelques cessues d'entre vous qui ont joué à Player Manager sont ici en terrain connu car Premier Manager en reprend les principes de fonctionnement, en version plus allégée. Les (bons) jeux de gestion de foot étant particulièrement passionnants, nous laisserons donc sa chance à Premier Manager en espérant le meilleur. Vivement le test final !

Johnny Piano

Kick off WORLD

EDITEUR : FUNSOFT DISPONIBILITÉ : FIN MAI 98

A l'approche de l'an 2000, les éditeurs n'en continuent pas moins de sortir stoïquement des jeux de foot. Voici donc le dernier rejeton de l'illustre saga des Kick off.

Mille neuf cent quatre vingt dix huit. L'an-un après Lady Di, l'année de la première répartie sensée d'Ophélie Winter mais aussi et surtout l'année de la dernière Coupe du Monde avant le grand cataclysme millénaire. A cette occasion, les développeurs ont doublé les rations de pain sec et les cadences de travail de leurs programmeurs afin de nous offrir les meilleurs produits possible. A quelques semaines du coup d'envoi de l'épreuve, les derniers ludiciels pour footeux en charentaises viennent se frotter à la concurrence. Kick off World pourrait-il être le jeu de l'été ?

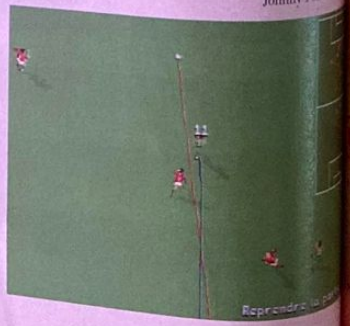
Un style de jeu réaliste

Là où Kick off World remonte dans notre estime, c'est qu'il nous propose de choisir parmi une centaine de clubs du monde entier et la quasi totalité des équipes nationales de la planète. Ajoutez à cela un panel d'options tactiques très complet, six modes de jeu (Coupe du Monde, Championnat, Amical, Challenge...) dont un mode entraînement intéressant portant sur une dizaine d'actions et vous aurez comme nous l'eau à la bouche. L'option replay est bien ficelée et affiche les trajectoires des joueurs et du ballon. Après chaque but, la distance et la vitesse du tir sont mentionnées. Le style des joueurs et des gardiens affiche une vraisemblance étonnante. Coup d'envoi pour très bientôt !

Johnny Pixano

Anco un jeu de foot

Un coup d'oeil sur les graphismes du bébé développé par Anco ne permet pas de faire montre d'un optimisme démesuré. Quoiqu'il en soit, si la représentation en "vue du dessus" est moins spectaculaire qu'une vue en perspective, elle est souvent garante d'une bonne jouabilité, ce qui est le cas ici, mis à part un ballon un peu difficile à voir quand les joueurs dribblent. Le commentateur (qui cause en français dans le poste) a tendance à confondre les cartons jaunes et rouges mais bon, tant que l'arbitre ne souffre pas de ce dalonisme... Avant de clore le chapitre des petits défauts, on notera un bug d'IA amusant : il suffit parfois de poursuivre un joueur sans le tacler pour le faire reculer jusqu'à sa ligne de but et le faire dégager en corner.



-35F
DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
LUCKY LUKE OU FORSAKEN
SUR PLAYSTATION*
(*SI LEURS PRIX RESPECTIFS N'EST PAS EN DESSOUS DE 369F)
VALABLE JUSQU'AU 31/05/98
SCORE GAMES MULTIMEDIA

SCORE GAMES MULTIMEDIA VOUS OFFRE
UN BON D'ACHAT DE 35F
VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC
POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX !

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6, RUE D'AMSTERDAM
75009 PARIS
(BON DE COMMANDE SUR NOTRE PAGE DE PUBLICITE)

SCORE-GAMES C'EST 28 MAGASINS

ST LAZARE
(rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
face au metro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
(à la rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
(56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
(127 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
(365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Net 34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
(60 av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
(25 av de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C.cial DRANCY AVENIR
220 rue de Stalingrad - N186
93700 DRANCY
Tél : 08 36 685 686

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICÊTRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 21 6 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIÈGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gen. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

LE HAVRE (76)
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard - 76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 83 08 08

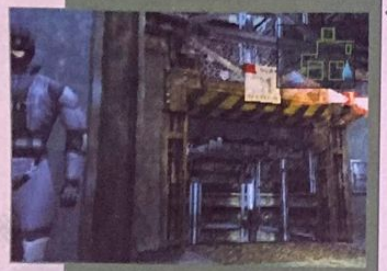
AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS

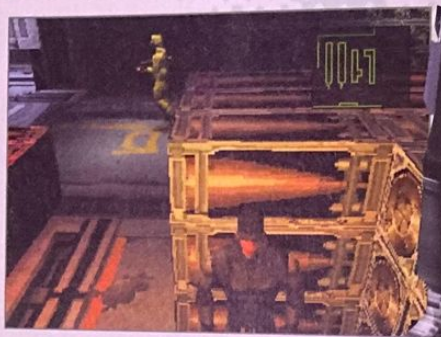
Par Steve Merlaud

Metal Gear Solid Snake

Editeur : Konami
Disponibilité : début 99 en France ?



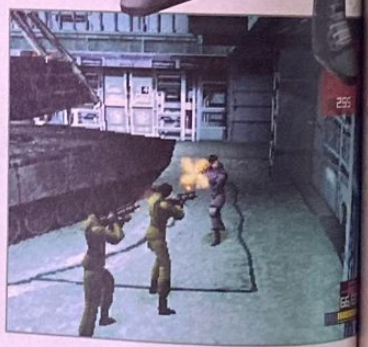
Il y a des titres qu'on attend un peu, beaucoup, passionnément.... Metal Gear en fait partie car chaque évocation de ce titre fait briller les regards des membres les plus avides de notre rédaction.



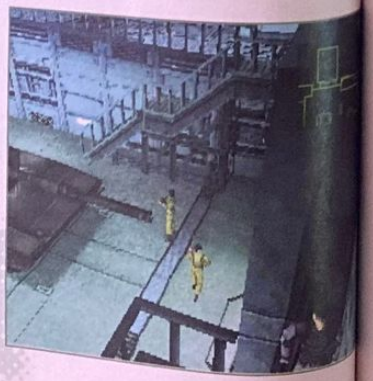
Il ne réside désormais plus aucun doute : Metal Gear Solid Snake sera LE titre phare de Konami en 98. Censé sortir cet automne au Japon, on espère le voir arriver avant la fin de l'année en Europe. Le travail de programmation a débuté en 1996 et, d'une dizaine de personnes l'équipe de développement est passée à trente. On imagine donc la somme de travail titanesque à la base de ce "Spy Action Thriller".

Amitié, trahison et romance

Si MG est avant tout un jeu d'action, le déroulement de son scénario vous fera tout de même vivre quelques moments forts fondés sur de grands sentiments. Evidemment, on n'en sait pas davantage pour l'instant. Votre principale préoccupation, lors de chaque mission, consiste à n'être ni vu ni entendu. Pour cela, Snake, le héros, possède une large palette de mouvements. Il court, bien sûr, mais il peut également ramper, ce qui lui permet de se déplacer silencieusement (c'est important) et d'atteindre des endroits autrement inaccessibles (pénétrer dans un conduit d'aération, se cacher sous un bureau ou un véhicule, etc.). Trois vues sont possibles, permettant ainsi d'appréhender le terrain de différentes manières. En première place, la caméra en hauteur, vous donne une large vue d'ensemble. La deuxième est une vue subjective qui vous permet de voir par les yeux du héros (comme dans Tomb Raider).



Essayez d'éviter les affrontements directs de ce genre. Vous y laisserez toujours quelques plumes...



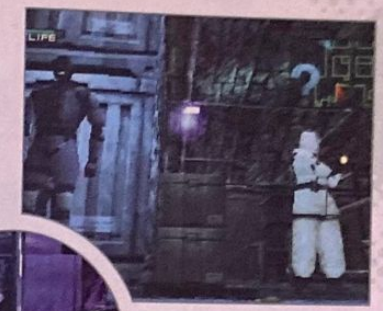
A priori, en adoptant celle-ci, vous ne pouvez malheureusement plus vous déplacer. La troisième, enfin, postant la caméra devant Snake, vous offre la possibilité de voir ce qui se passe derrière lui. Ce mode intruder est automatique et se révèle très pratique lorsqu'on approche, par exemple, d'un angle.

Tuer ou être tué

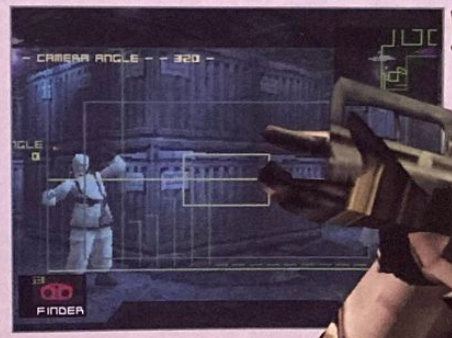
Si, par malheur, vous êtes repéré -et cela vous arrivera sans doute plus d'une fois- vous n'avez plus guère d'autres choix que de courir très vite vous mettre à l'abri (en vous cachant bien, ça peut passer) ou bien de vous battre. La technique varie alors selon le nombre d'adversaires que vous aurez à affronter. La méthode bourrin consiste à utiliser les armes que vous portez (il y en a une vingtaine de prévues allant des flingues de base aux charges de C4 explosives) et à tirer dans le tas en espérant que le dernier qui reste debout, eh bien, ce soit vous. C'est une tactique que je déconseille. Plus subtil, l'affrontement au corps à corps vous permet de prendre les adversaires un par un et de dégager votre chemin au fur et à mesure. Le summum consiste à attirer l'attention d'un ennemi (en tapant du coude dans la paroi à laquelle vous êtes adossé par exemple) et d'emmener le gars dans un coin sombre. Là, vous pouvez frapper en enchaînant des combos simples (avec la touche X), voire étrangler l'ennemi ou encore vous en servir comme d'un bouclier humain. Imaginez les scènes dantesques où, tenant un adversaire sous le coude, vous passez au travers d'une pluie de balles... Mais ce ne sont là que pures spéculations...

Patience...

Metal Gear propose deux fins différentes, ce qui devrait pousser les plus perfectionnistes d'entre vous à jouer durant quelques temps pour découvrir tous les secrets. Question durée de vie, il semblerait qu'un joueur qui sait précisément où aller et ce qu'il faut faire, soit capable de terminer le jeu en à peu près huit heures. Espérons que l'intelligence artificielle des ennemis soit correctement gérée pour que le challenge paraisse à la hauteur (ils sont censés s'adapter à votre niveau de jeu afin de rendre les parties plus ou moins difficiles). Utilisant de façon remarquable les capacités de la PlayStation -les vidéos distribuées par Konami nous ont permis de nous faire une idée précise de la qualité du travail. Le jeu s'annonce comme étant une véritable bombe. Mais ça, nous vous l'avions déjà dit. Il ne vous reste désormais plus qu'à faire comme nous : attendre, attendre et attendre...



Etre discret en se baladant sur une balustrade fait partie des défis impossibles.



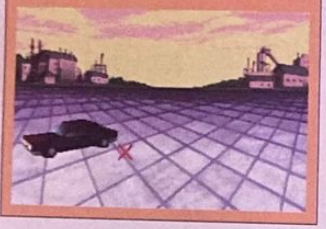
La vue subjective vous permet vraiment de vous croire au coeur de l'action.

Point Blank

Par Dave Martynuk

Editeur : Namco - Disponibilité : juillet 98

Après le très remarquable Time Crisis, Namco nous fait profiter d'un nouveau jeu de tirs qui a au moins le mérite de la diversité...



Connu en japonais sous le nom de Gunbullet, Point Blank est un shoot très spécial qui vous propose des tas d'épreuves toutes plus déjantées les unes que les autres : abattre une voiture qui roule dans tous les sens, éclater des ballons, des lapins en peluche ou n'importe quoi d'autre dans le genre. Vous pouvez dégommer un certain nombre de ninjas représentés sur des cibles en carton pâte mobiles... Tout un tas de petites épreuves chronométrées sont là pour tester vos talents de tireur. Si le jeu se révèle assez fun - surtout lorsqu'on s'y essaye à deux - il reste néanmoins très basique et s'avère assez décevant question réalisation. Les graphismes, en particulier, semblent clairement indignes d'une PlayStation. Un petit jeu de tirs sans prétentions qui vient grossir les rangs peu fournis du genre.

Bomberman World

Par Dave Martynuk

Editeur : Hudson Soft - Disponibilité : juin 98

Classique, indémodable et indétrônable, Bomberman est un genre à lui tout seul depuis des années. Le voir débarquer sur PlayStation est un véritable bonheur...

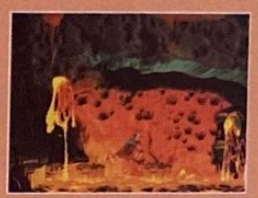
Que tous ceux qui ne connaissent pas déjà Bomberman se flagellent. Cette perle du jeu vidéo a déjà enchanté des millions de joueurs grâce à ses versions 8 et 16 bits. Le jeu PlayStation qui nous est ici présenté propose une singularité intéressante : la présence de la 3D. Alors qu'on pouvait s'attendre, avec quelques craintes, que l'abandon de la 2D se révèle gênante, ici il n'en est rien. En fait, on a droit à une 3D isométrique plutôt bien pensée qui ne gâche en rien le plaisir de jouer. Questions modes de jeux et options, les classiques du Bomberman répondent présents : mode story (où vous devez traverser seul différents mondes, affronter des boss, etc.), mode versus (vous pouvez vous y essayer jusqu'à cinq sur des terrains de jeux différents), possibilité de régler le niveau de l'ordinateur, etc. Parmi les nouvelles options paramétrables, la possibilité de choisir la nature et le nombre des bonus dans un tableau de jeu sur lequel on va jouer est excellente. Jouable et toujours aussi fun, ce Bomberman, même s'il n'innove pas, fait une entrée remarquée sur PlayStation. Une valeur sûre.

Les plus attendus

Metal Gear Solid (Konami)

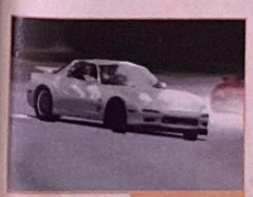
Tekken 3 (Namco)

Coupe du Monde 98 (EA Sports)



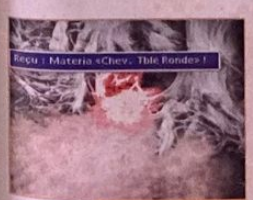
Heart of Darkness (Infogrames)

Les incontournables



Gran Turismo (Sony Japon)

Resident Evil 2 (Capcom)



Final Fantasy VII (Squaresoft)

Need for Speed 3 (Electronic Arts)

Consolplus GAMES

Nice & Cagnes-sur-Mer

Pour les malades de la PSX, le docteur Consolplus Games consulte 6 jours sur 7 de 9 h à 20 h Traitement personnalisé résultats garantis

LES MAGASINS CONSOLPLUS GAMES

7 Bd Kennedy - 06800 Cagnes-sur-mer et 9 rue Lepante - 06000 Nice

Tél. 04 92 02 06 04 - Fax 04 93 20 97 03

On rachète CASH CONSOLES & JEUX Paiement en 48 H* *à compter de la date de réception du colis

JEUX PLAYSTATION

NEWS

ONE	329 F	NEED FOR SPEED 3	349 F
THEME HOSPITAL	329 F	BATMAN ET ROBIN	349 F
PITFALL 3D	329 F	GRAN TURISMO	349 F
DIABLO	349 F	ROAD RASH 3D	349 F
SNOW RACER 98	349 F	RESIDENT EVIL 2	389 F

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS

DESTRUCTION DERBY 1 platinium
DESTRUCTION DERBY 2 platinium
DIE HARD TRILOGY platinium
FADE TO BLACK platinium
NEED FOR SPEED
RIDGE RACER platinium
SOVIET STRIKE
TEKKEN
TOMB RAIDER
TRUE PINBALL
WIPE OUT platinium

149 FRANCS

CHRONICLE OF THE SWORD
DISRUPTOR
DOOM
FIFA 97
LEGACY OF KAIN
LOST WORLD
NBA LIVE 97
STREET RACER
STRIKE POINT
WORMS

199 FRANCS

ACTUA SOCCER 2
BOUCLIERS DE QUETZALCOATL
COOL BOARDERS
LITTLE BIG ADVENTURE
PANDEMONIUM
RAGE RACER
RESIDENT EVIL
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
TOSHINDEN 3
WARCRAFT II

249 FRANCS

CASTLEVANIA
DUKE NUKEM 3D
MARVEL SUPER HEROES
RAPID RACER
TENNIS ARENA
CRASH BANDICOOT 2
FIGHTING FORCE
FINAL FANTASY 7
FORMULA KART
MOTORACER
ODDWORLD
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER 2
V.RALLY

Attention CHUTE de PRIX

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...

Sans se déplacer, tous les jeux en magasin sur le 3615 CONSOLPLUS

EXPÉDITION DANS TOUTE LA FRANCE

Frais de port : 0 Francs*

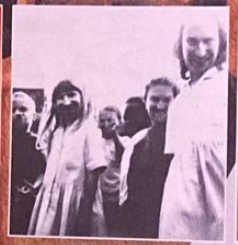
* à partir de 100 Francs d'achat

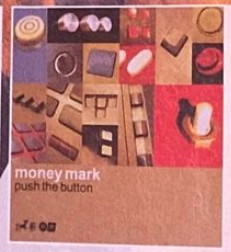
Conformément à la loi "Informatique et Libertés" N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

Zik

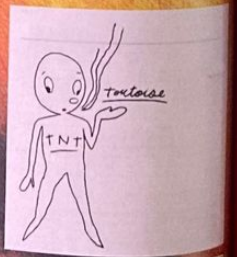
Salut les top-fans, au sommaire aujourd'hui, les Spice Girls en concert, un reportage sur le dernier single des 2be3, les confessions ultra-intimes de Leonardo di Caprio et la nouvelle vidéo de vos «Top Boy's» préférés, les Worlds Apart. Non, j'déconne, ici on parle uniquement de musique.

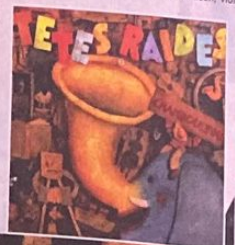
Par Vladimir Sel...

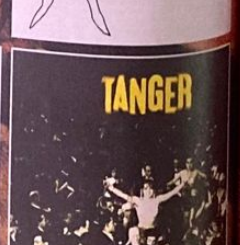




En voilà du bonheur, en bloc. Un disque parfait, un de ceux qu'on écoute inlassablement, qui se bonifie écoute après écoute, suivant une courbe exponentielle de plaisir. Bref, le gars **Money Mark**, qu'on a déjà croisé derrière les claviers de messieurs les Beastie Boys et qui se la joue solo depuis quelques temps maintenant, nous balance un nouvel album façon chef-d'oeuvre.
Son ***Push the button*** qui vient donc de sortir, affiche fièrement ses 18 titres et part dans nombre de directions. Popisant, électronique, nostalgique, peu importe, tout ce qu'il faut en tout cas et toujours original. Le disque du mois ? Allez, hop, le disque du mois. (Money Mark, Push the Button, Pinto/MoWax).
Mince. Ça recommence. En voilà un autre de disque du mois. Un autre incontournable. Impossible de passer à côté sous peine de scandale. Même qu'il nous vient du Japon, le disque. Et l'artiste aussi. Façon Planète des Singes, le jeune homme s'appelle **Cornelius**. Il paraît que c'est une star au Japon, qu'il remplit les stades à la mode Jean-Michel Jarre. Mais rassurez-vous, l'analogie s'arrête là. Heureusement. Le gars Cornelius sent le génie à plein nez. Une sorte de Beck à la sauce nippone, un touche-à-tout mélange tout étonnant qui digère toutes ses influences avec une facilité déconcertante : beats hip-hop, mélodie à la Beach Boys, bruitages barjos divers, électronique et rock... ***Fantasma***, son dernier album et le premier à faire réellement son apparition dans nos contrées, se doit de traîner près de votre platine CD. (Cornelius, Fantasma, Matador/Pias)
Pas vraiment une nouveauté, mais, sait-on jamais, vous êtes peut-être malheureusement passé à côté. Le mini-album d'**Aphex Twin**, ***Come to Daddy*** tourne autour du single du même nom. Ceux qui ont vu le clip sont sans doute marqués à tout jamais ; un chef-d'oeuvre qui enfonce les films flippants dont il s'inspire. Aphex Twin ou la jungle torturée et cinglée. Avec des remixes du single qui sont vraiment des morceaux intéressants. Le label parisien-tête-de-chien Source ayant la bonne idée de se charger des productions Warp, on trouvera donc maintenant notre gars Aphex Twin sans trop de difficultés dans les bacs des disquaires. (Aphex Twin, Come to Daddy, Warp/Source)
Plus calme. Beaucoup plus calme. Et bien surprenant. Le nouvel album de **Pulp** nous réconcilie avec un groupe qui avait déçu. Toujours très british, mais moins poseur pour rendre sacrément service aux chansons qu'ils offrent sur ***This is Hardcore***, leur nouvelle fierté. Il y a de quoi. (Pulp, This is Hardcore, Island)
Allez, jouons un peu au bal des étiquettes. Expérimental ? Post-Rock ? Progressive-rock des années 90 ? Avant-gardiste ? Bref, une seule chose est sûre, le nom du groupe : **Tortoise**. Ils viennent de Chicago et leur dernier album ***TNT*** est un petit bijou instrumental. Les membres du groupe sont issus d'un peu partout, de Gastr del Sol, de Eleventh Dream Day et autres. Ils jouent d'ailleurs encore à droite à gauche, Tortoise n'est qu'un bien joli passage. (Tortoise, TNT, Labels)
Un peu dans la même veine. Dans les musiques plutôt inclassables, mais cette fois bien à l'intérieur de not' hexagone, avec nos gars de **Tanger**, groupe français qui lui aussi brasse large et se joue des influences. Tout plein de bons morceaux sur ce nouvel album intitulé ***La Mémoire Insoluble***. Surtout quand ils restent sans voix, les morceaux, joliment instrumentaux. Les paroles de certains titres seront tout de même moins renversants. Mais passons. Quant à vous, ne passez pas votre chemin, Tanger vaut le détour. (Tanger, La Mémoire Insoluble, Mercury)
Restons en France et restons fidèles aux **Têtes Raides** qui réussissent encore à aligner les albums malgré les tournées interminables et triomphantes qui leur font sillonner notre pays (et au-delà). De la chanson réaliste aux paroles en avant, ***Chamboultou*** est une production minimaliste, comme toujours, avec la part belle laissée aux sonorités naturelles des instruments acoustiques : guitare, accordéon, violoncelle et autres. C'est beau, ça se prend parfois un peu au sérieux comme le veut le genre. Ça tombe parfois dans la grisaille tristouille, comme il faut. (Têtes Raides, Chamboultou, Tôt ou tard/ Warner)
Terminons sur une réédition sacrément bienvenue. Le retour du premier album culissime de **Suicide**. On ne compte plus les groupes qui ont avoué clairement le pouvoir d'attraction et d'influence de ce disque sorti originellement en 1977. Petit voyage dans le temps qui nous plonge donc dans la scène punk new-yorkaise, comme si on y était. D'autant qu'un deuxième CD accompagne l'album, deuxième CD avec deux performances live enregistrées en 1978. Formidable et angoissant à souhait. (Suicide, Blast First/Labels)







l'espace multimédia

Maintenant, le vendredi c'est souris...

PLUG'IN : 20H - 22H

les INTERNAUTES prennent la PAROLE : 22H - 24H

et tous les jours, PLUG'IN EXPRESS : 20H

ARNAUD CHAUDRON
FRANCIS ZEGUT

RTL
www.rtl.fr

Club Européen du MULTIMEDIA

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème !

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

PlayStation™

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

01 Ballblazer Championship — Vers. Franç. Pour PSX
02 Earth Worm Jim II — Vers. Franç. Pour PSX
03 Namco Museum Vol.4 — Not. Franç. Pour PSX
04 Raystorm — Vers. Franç. Pour PSX
05 X-Com Terror from the Deep — Not. Franç. Pour PSX
06 Z — Vers. Franç. Pour PSX
07 Command and Conquer — Not. Franç. Pour PSX
08 Worms — Vers. Franç. Pour PSX
09 -Police — Franç. Pour PSX
10 2 X-trême — Vers. Franç. Pour PSX
11 Actua Golf 2 — Vers. Franç. Pour PSX
12 Actua Soccer — Not. Franç. Pour PSX
13 Adidas Power Soccer — Not. Franç. Pour PSX
14 Agent Armstrong — Vers. Franç. Pour PSX
15 Alerte Rouge — Not. Franç. Pour PSX
16 Andretti Racing — Not. Franç. Pour PSX
17 B.A. Toshiden 2 — Vers. Franç. Pour PSX
18 Galaxian 3 — Vers. Franç. Pour PSX
19 Bedlam — Not. Franç. Pour PSX
20 Blazing Dragons — Vers. Franç. Pour PSX
21 Burning Road — Vers. Franç. Pour PSX
22 Castlevania Symphony — Vers. Franç. Pour PSX
23 Chronicles of the Sword — Not. Franç. Pour PSX
24 Cool Boarders — Not. Franç. Pour PSX
25 Crash Bandicoot 2 — Vers. Franç. Pour PSX
26 Croc — Vers. Franç. Pour PSX
27 Crypt Killer — Vers. Franç. Pour PSX
28 Cyberspeed — Vers. Franç. Pour PSX
29 Dark Forces — Vers. Franç. Pour PSX
30 Descent 2 — Vers. Franç. Pour PSX
31 Doom — Vers. Franç. Pour PSX
32 Dragon Ball Final Bout — Vers. Franç. Pour PSX
33 Duke Nukem 3D — Vers. Franç. Pour PSX
34 Moto Racer — Vers. Franç. Pour PSX
35 Excalibur 2555 AD — Vers. Franç. Pour PSX
36 Exhumed — Not. Franç. Pour PSX
37 Explosive Racing — Vers. Franç. Pour PSX
38 Fantastic Four — Vers. Franç. Pour PSX
39 Felony — Not. Franç. Pour PSX
40 Fifa 97 — Vers. Franç. Pour PSX
41 Fighting Forces — Vers. Franç. Pour PSX
42 Final Fantasy VII — Vers. Franç. Pour PSX
46 Galaxy Fight — Vers. Franç. Pour PSX
47 Hardcore 4x4 — Vers. Franç. Pour PSX
48 Herc'S Adventures — Vers. Franç. Pour PSX
49 Iron and Blood — Vers. Franç. Pour PSX
50 Iss Pro — Vers. Franç. Pour PSX
51 Jurassic Park 2 — Not. Franç. Pour PSX
52 Kurushi — Not. Franç. Pour PSX
53 Last Report — Vers. Franç. Pour PSX
54 Legacy of Kain — Not. Franç. Pour PSX
55 Little Big Adventure — Vers. Franç. Pour PSX
56 Lomax — Vers. Franç. Pour PSX
57 Machine Hunter — Not. Franç. Pour PSX
58 Madden Football 97 — Vers. Franç. Pour PSX
59 Magic the Gathering — Vers. Franç. Pour PSX
60 Mass Destruction — Vers. Franç. Pour PSX
61 Monopoly — Vers. Franç. Pour PSX
62 Monster Trucks — Vers. Franç. Pour PSX
63 Mortal Kombat Trilogy — Not. Franç. Pour PSX
67 NBA in the Zone 2 — Vers. Franç. Pour PSX
68 NBA Live 97 — Vers. Franç. Pour PSX

3700 titres disponibles sur Catalogue...

43 Bloody Roar — Vers. Franç. Pour PSX
44 Deathtrap Dungeon — Vers. Franç. Pour PSX
45 Need For Speed III — Vers. Franç. Pour PSX
64 Snow Racer 98 — Vers. Franç. Pour PSX
65 Residente Evil II — Vers. Franç. Pour PSX
66 Nagano 98 — Not. Franç. Pour PSX
83 Power Boat Racing — Vers. Franç. Pour PSX
84 MDK — Vers. Franç. Pour PSX
85 Diablo — Vers. Franç. Pour PSX

Compte pour 2 titres

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à 5 JEUX POUR CONSOLES au choix 129F TTC Chacun + frais d'envoi

Et en plus... deux cadeaux de bienvenue !

1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles + **Un Range CD-Audio** Si tu réponds dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 31/12/98

75 One side Zinedine Football — Not. Franç. Pour PSX
76 Overblood — Vers. Franç. Pour PSX
77 Overboard — Vers. Franç. Pour PSX
78 Pandemonium — Vers. Franç. Pour PSX

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation.

69 NFL Game Day — Vers. Franç. Pour PSX
70 NHL Face Off — Not. Franç. Pour PSX
71 NHL Hockey 98 — Vers. Franç. Pour PSX
72 Nightmare Creatures — Not. Franç. Pour PSX
73 Oddworld — Vers. Franç. Pour PSX
74 Olympic Soccer — Vers. Franç. Pour PSX
79 Panzer General II — Vers. Franç. Pour PSX
80 Perfect Weapon — Vers. Franç. Pour PSX
81 PGA Tour 98 — Not. Franç. Pour PSX
82 Philosoma — Vers. Multilangue. Pour PSX
86 Rebel Assault — Not. Franç. Pour PSX
87 Reloaded — Vers. Franç. Pour PSX
88 Resident Evil Director'cut — Vers. Franç. Pour PSX
89 Riot — Not. Franç. Pour PSX
90 Risk — Vers. Franç. Pour PSX
91 Shellshock — Vers. Franç. Pour PSX
92 Speedster — Vers. Franç. Pour PSX
93 Spider — Vers. Franç. Pour PSX
94 Star Gladiator — Vers. Franç. Pour PSX
95 Tetris Plus — Vers. Franç. Pour PSX
96 Tême Hospital — Vers. Franç. Pour PSX
97 TigerShark — Vers. Franç. Pour PSX
98 Time Commando — Vers. Franç. Pour PSX
99 Tobal n°1 — Not. Franç. Pour PSX
100 Toca Tourning Car — Vers. Franç. Pour PSX
101 Tomb Raider II — Vers. Franç. Pour PSX
102 Top Gun — Vers. Multilangue Pour PSX
103 Transport Tycoon — Vers. Franç. Pour PSX
104 Trash It — Vers. Franç. Pour PSX
105 Twisted Metal world Tour — Not. Franç. Pour PSX
106 Williams Arcade's Great Hit — Franç. Pour PSX
107 Rally Cross — Not. Franç. Pour PSX
108 Nascar 98 — Vers. Franç. Pour PSX
109 Air Combat Platinium — Not. Franç. Pour PSX
110 Alien Trilogy — Vers. Franç. Pour PSX
111 Battle Arena Toshiden — Vers. Franç. Pour PSX
112 Blast Chamber — Vers. Franç. Pour PSX
113 Breakpoint Tennis — Vers. Franç. Pour PSX
114 Bust-a-Move 2 — Vers. Franç. Pour PSX
115 Rapid Racer — Not. Franç. Pour PSX
116 Courier Crisis — Vers. Franç. Pour PSX
117 Crash Bandicoot — Vers. Franç. Pour PSX
118 Destruction Derbi II — Vers. Franç. Pour PSX
119 Die Hard Trilogy — Vers. Franç. Pour PSX
120 Fade To Black — Vers. Franç. Pour PSX
121 Fifa Soccer 96 — Vers. Franç. Pour PSX
122 Formula One 96 — Vers. Franç. Pour PSX
123 Hard Boiled — Vers. Franç. Pour PSX
124 Hexen — Vers. Franç. Pour PSX
125 Psychica Forces — Vers. Franç. Pour PSX
126 Jack in Dark — Franç. Pour PSX
127 Johnny Bazookat One — Vers. Franç. Pour PSX
128 L'incroyable Hulk — Vers. Franç. Pour PSX
129 Mechwarrior II — Vers. Franç. Pour PSX
130 Micro Machine V3 — Vers. Franç. Pour PSX
131 Need For Speed II — Vers. Franç. Pour PSX
132 Nuclear Strike — Vers. Franç. Pour PSX
133 Off World Interceptor Extrême — Vers. Franç. Pour PSX
134 Pitball — Vers. Franç. Pour PSX
135 Po'ed — Vers. Franç. Pour PSX
136 Porsche Challenge — Vers. Franç. Pour PSX
137 Power Serve — Not. Franç. Pour PSX
138 Project X2 — Vers. Franç. Pour PSX
139 Raiden Project — Not. Franç. Pour PSX
140 Rayman — Vers. Multilangue. Pour PSX
141 Return Fire — Vers. Franç. Pour PSX
142 Ridge Racer Revolution — Vers. Franç. Pour PSX
143 Road Rash — Vers. Franç. Pour PSX
144 Slam & Jam 96 — Vers. Franç. Pour PSX
145 Soul Blade — Vers. Franç. Pour PSX
146 Striker 96 — Vers. Franç. Pour PSX
147 Tekken II — Vers. Franç. Pour PSX
148 Tekken Platinium — Vers. Franç. Pour PSX
149 Tempest X — Vers. Franç. Pour PSX
150 Thunderhawk — Vers. Franç. Pour PSX
151 Titan Wars — Vers. Franç. Pour PSX
152 Tomb Raider — Vers. Franç. Pour PSX
153 Total Eclipse Turbo — Vers. Franç. Pour PSX
154 Track and Field — Vers. Franç. Pour PSX
155 Tunnel B1 — Pour PSX
156 Viewpoint — Vers. Franç. Pour PSX
157 Warcraft II — Vers. Franç. Pour PSX
158 Wipe Out 2097 — Vers. Franç. Pour PSX
159 Wipe Out Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
160 Formula One 97 — Not. Franç. Pour PSX
161 Zero Divide — Vers. Franç. Pour PSX

Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD
PAR TÉLÉPHONE 0-836-670-505
PAR INTERNET http://www.cdclub.com
Le Club sur Internet

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3700 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone**, par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le(les) JEUX que je choisis : 1er N° | 2e N° | 3e N° | 4e N° | 5e N°

Attention : Certains titres comptent double

Votre Cadeau : Un Cadeau surprise si vous répondez sous 8 jours

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon règlement de 168,90 F** (129 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 297,90 F** (258 F + 39,90 F de frais d'envoi) DPX43
☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 426,90 F** (387 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 555,90 F** (516 F + 39,90 F de frais d'envoi) PMO598
☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 684,90 F** (645 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° ________ Expire le ____
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ________

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom ________ Prénom ________
Né(e) le ________ Tél ________
Adresse ________
Code Postal ________ Ville ________

Date ________
Signature obligatoire
Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98. Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

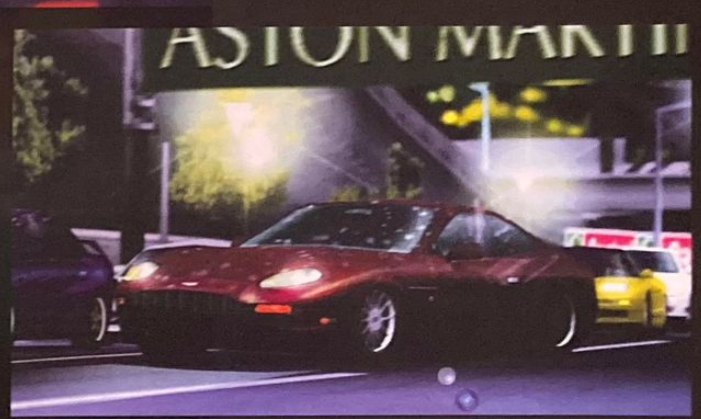
Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129 SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél : 0.836.670.505

* Visuels non contractuels

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

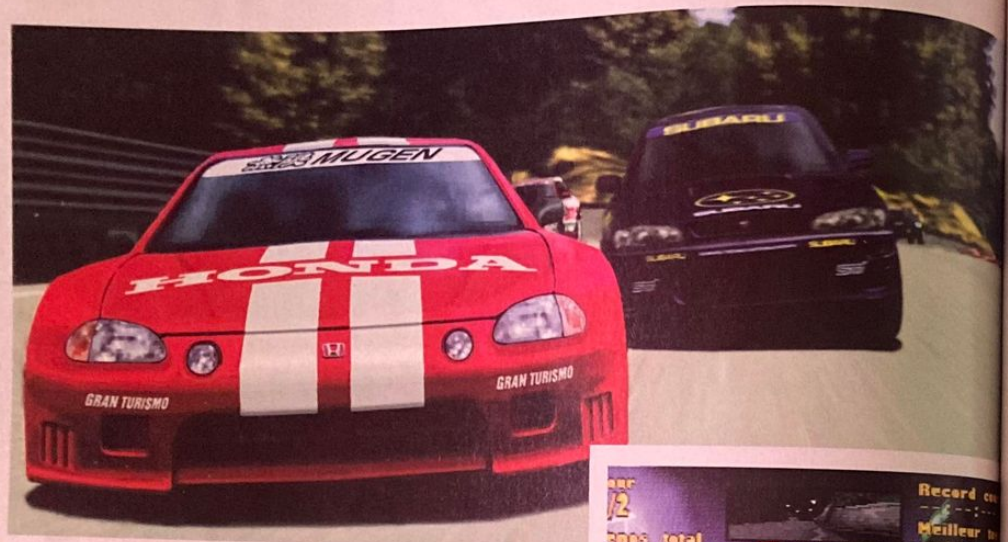
EDITEUR : SONY C.E. JAPON
DISPONIBLE EN MAI 98



Nous en rêvions, Sony l'a fait. Voici enfin le test vérité d'un des jeux phares de cette année 1998. Gran Turismo tient bien sûr toutes ses promesses et plus encore. On peut même aller jusqu'à dire qu'il révolutionne complètement le genre sur console. Vous vouliez des sensations fortes, alors à quoi bon résister ? Nous vous livrons en détail ce qu'il faut en retenir... C'est parti !

Par Nourdine Nini

SENSATIONS SURNATURELLES !



fiche technique — GRAN TURISMO

Genre	Course automobile
Editeur	Sony C.E. Japon
Distributeur	Sony C.E. France
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3 (arcade)
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (5 à 15 blocs)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Euh... Quatrième session du permis B. Pas de quoi pavoiser.

Dire qu'il y a encore quelques jours, j'étais tranquille. J'avais mon p'tit jeu de bagnoles sympa (on ne donnera pas de nom) qui ne payait pas de mine certes, mais qui ne m'empêchait pas de dormir. Puis GT est arrivé et tout a véritablement changé... Récit d'une vie bouleversée.

La PlayStation a vraiment trouvé sa perle rare, son petit bijou. Paris a bien sa Tour Eiffel et TF1 son PPDA ! Alors voilà ! Car dès le début du développement de ce titre hors du commun, Sony Japon a utilisé les derniers outils technologiques mis à sa disposition pour produire ce qu'il y a de plus réaliste et de plus novateur dans le domaine des jeux de courses auto. Depuis le temps qu'on vous en parle, vous devez certainement avoir acquis certaines convictions à propos de GT ! Avec la version officielle, dont nous faisions par avance des éloges, nous entrons dans l'ère des jeux fantastiques aussi nombreux que le nombre de doigts d'un manchot... Attention, nous n'avons rien contre les manchots, ce n'est pas la peine d'écrire ! Mais revenons à nos moutons...

Une intro hallucinante !

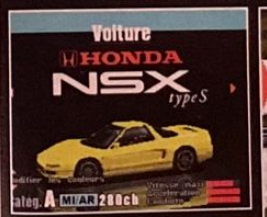
C'est long, c'est sublime, c'est lissé, c'est fin, bref, la totale pour une intro tout en images de synthèse qui met le joueur immédiatement dans le bain et que les gars d'Imagine ne renieraient sûrement pas !

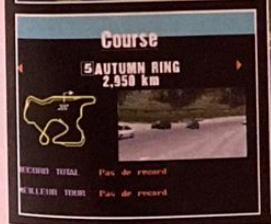
Caféine, c'est ma copine à moi

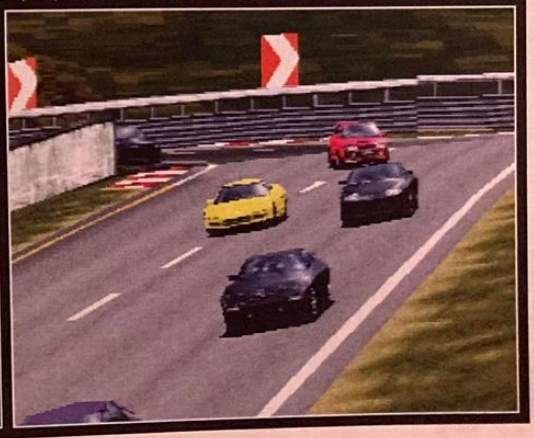
Une fois le petit bijou acheté (première quinzaine de mai), vous pourrez dire adieu à votre quota d'heures de sommeil. Gran Turismo vous empêchera littéralement de dormir. Ce verbe est même carrément à bannir de votre vocabulaire et ce pour un certain temps. Dès que vous mettrez le doigt dans l'engrenage trop bien huilé de GT, vous serez cuit, devenant vous aussi un GTiste en puissance. La seule et unique distraction que vous vous permettrez se résumera en un petit footing jusqu'à la cuisine pour solliciter une énième fois votre cafetière. Voiiiilà, En deux mots, quel est le chef-d'oeuvre absolu de la PlayStation ?

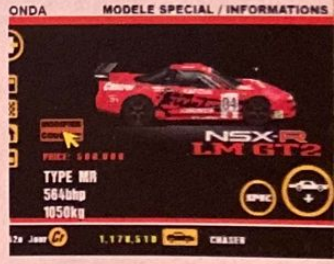
Le mode arcade

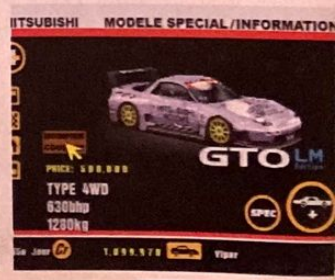
Six marques en tout sont représentées ici. Le but consiste à gagner dans toutes les catégories (3 classes différentes) proposées, dans le niveau de difficulté le plus élevé. Ensuite, vous aurez accès à d'autres pistes, puis d'autres voitures et, enfin, à une course en haute résolution ! Soyez patient.





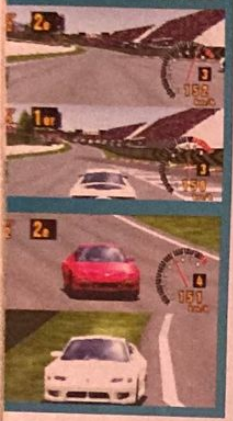






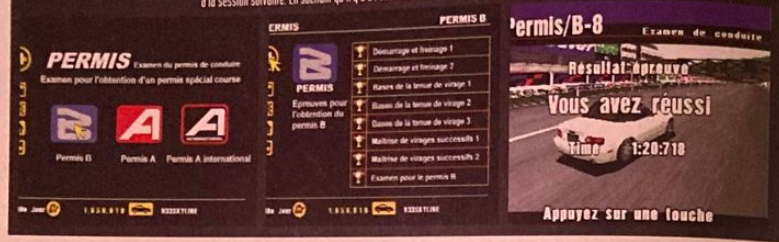
Deux joueurs en simultané

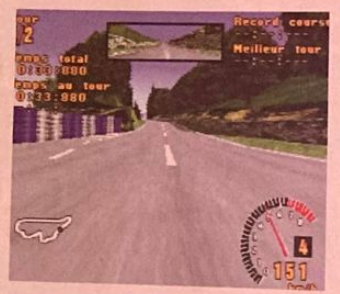
A deux, simultanément, l'animation ne ralentit pas d'un iota ! Et, prouesse supplémentaire, il est possible lors des replay d'avoir une caméra braquée exclusivement sur son véhicule.



Les permis de conduire

Pour chaque session de permis, une voiture définie ainsi qu'un parcours vous sont donnés. Le but étant d'arriver sous le temps déterminé afin de pouvoir passer à la session suivante. En sachant qu'il y a 24 sessions au total, en comptant les trois permis !





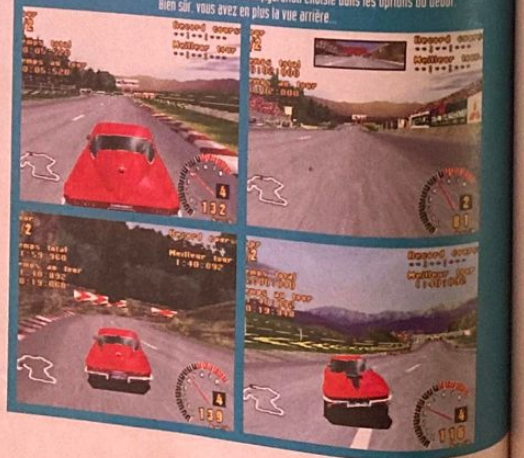
c'est fait. Installez-vous confortablement, ça va commencer... L'intro du jeu, tout d'abord, vous en met plein la vue. Une cinématique d'enfer avec des voitures qui se doublent et se redoublent, comme à la télé ! Graphiquement, c'est de l'image de synthèse avec une vitesse d'animation effarante. Et cela dure très longtemps. A se demander comment ils s'y sont pris pour caser la suite sur la partie restante du CD !

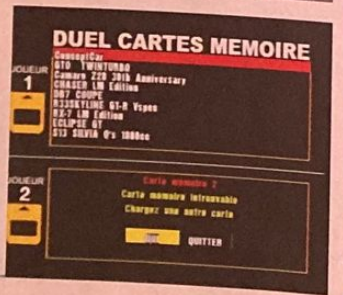
GT au paradis !

Ça y est, vous venez tout juste d'avoir vos premiers émois GTesques. La porte principale qui mène droit au paradis ou en enfer, c'est selon, vient d'être franchie. Il vous en reste, au bas mot, encore cinq cents... Aurez-vous le courage de toutes les pousser ? Ceux qui ont dit oui savent que le jardin d'Eden se mérite ici bas. Et ils ont raison. De dire oui, bien sûr, vous ne suivez donc pas ? Car GT reconnaîtra les siens... Hum... Enfin, arrivé sur le menu principal, plusieurs choix s'offrent alors à vous. Celui d'aller directement dans la page des options pour y bidouiller le type de vue, le nombre de joueurs, agencer les

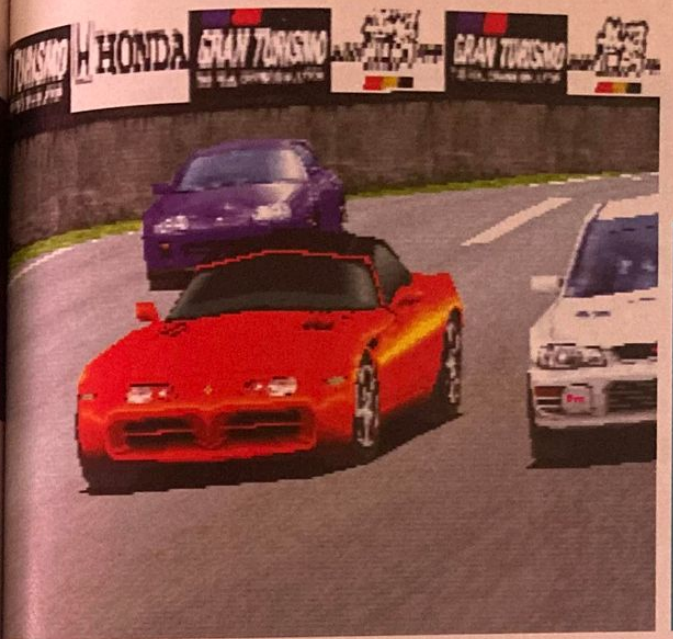
Les 3 vues

Il est désormais possible de jouer avec trois vues, soit une de plus que dans la version japonaise et de plus ou moins éloigner la caméra selon la configuration choisie dans les options du début. Bien sûr, vous avez en plus la vue arrière...





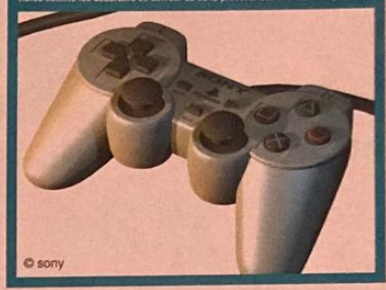
A l'aide des Memory Card, vous pouvez soit vendre des véhicules à un autre joueur soit vous affronter grâce aux voitures que vous aurez respectivement achetées.



Des replay dignes des meilleures retransmissions de télé

Manette analogique vibrante

Voici, en modélisation, ce qui est la manette analogique vibrante de Sony. Les puristes comme les débutants se doivent de se la procurer car elle est indispensable !



La Concept Car de Chrysler ne s'achète pas. Elle se gagne.

boutons de la manette (ou du volant) ou encore définir l'usure des pneus pour les futures parties, etc. Ou bien celui d'aller directement zieuter les séquences pré-enregistrées, des replays épiques se trouvant déjà sur le CD. A moins que vous ne préfériez finalement vous lancer dans le grand bain, représenté ici par ce qui constitue l'essentiel du jeu : le mode Gran Turismo. Hmmm... un peu frileux à ce que je vois. Bien. Nous avons ce qu'il vous faut. Pas de panique. Le mode arcade est là pour ça.

Arcade ou GT pour commencer ?

C'est à vous de voir. Mais, d'entrée de jeu, le mode arcade semble ma foi des plus judicieux. Un peu de temps vous sera, en effet, nécessaire pour vous faire les dents. Le Grand Tourisme, ce sera pour plus tard. Beaucoup plus tard... Mais ne croyez quand même pas que sous couvert du mot arcade, ce sera plus facile. Rien n'est facile dans GT ! Dans ce mode, seuls quelques constructeurs ont droit de cité. Les voitures qui les représentent sont divisées par classe : A, B et C. Il vous faut gagner dans chacune d'elles, sur les quatre circuits initiaux et en mode difficile, pour pouvoir accéder aux quatre autres circuits cachés. Une fois cela fait, vous devrez aussi vaincre sur ces nouveaux tracés. Pour gagner quoi au fait ? De nouvelles voitures pardi ! Notez qu'il vous sera possible de jouer à deux simultanément dans l'un des menus se trouvant non loin de là. Si vous n'avez rien compris, regardez les photos, lisez les légendes et ne paniquez surtout pas !

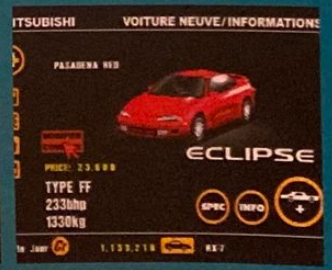
PAL Vs NTSC. And the winner is...

Non, le début de cette phrase ne vient pas d'une Centurie obscure de Nostradamus ni d'une erreur de relecture, mais plutôt de la traduction instantanée et en abrégé de ma pensée la plus profonde. Explications. Souvenez-vous, Gran Turismo est sorti au Japon le 23 décembre dernier. A cette époque, Sony Europe laissait entendre que des améliorations notoires allaient être apportées à la version européenne, notamment en ce qui concerne la vitesse d'animations et l'élimination de certains ralentissements qui gâchaient quelque peu la vie du puriste, surtout dans les replays. Le résultat est incontestable : cette dernière moutture est belle et bien plus rapide que la première des créateurs nippons. L'optimisation du CD japonais n'a-t-elle pu avoir lieu avant sa sortie pour cause de fêtes de Noël ? Pas impossible. Quoiqu'il en soit, les quelques modifications, d'ordre techniques surtout, sont facilement détectables et ajoutent encore au côté "bien fini" de cette oeuvre hors-normes. Inutile de préciser que pour un tel titre, tout a été intégralement traduit en français et que c'est plus qu'agréable voire indispensable dans certains cas. Les musiques ont un goût désormais très européen que les habitués reconnaîtront facilement. Néanmoins, et c'est là le principal regret, notons l'absence apparemment

Voici votre camp retranché où vous passerez une grande partie de votre temps pour acheter ou vendre des voitures.

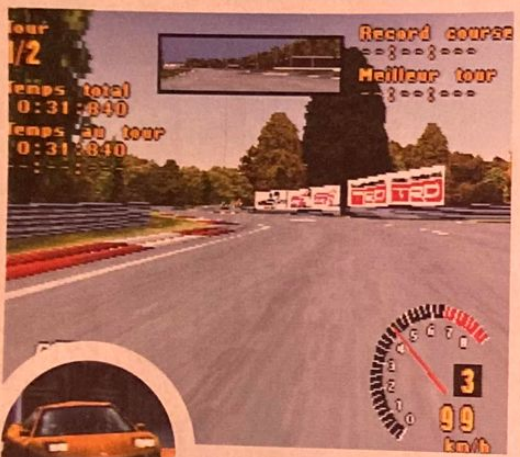
L'achat de voitures

Avec votre pécule de base, vous ne pourrez pas acheter une voiture bien puissante. Mais, les courses remportées aidant, vous ferez l'acquisition de plus grosses cylindrées. Le must étant les GT à 500.000 F. Courage et patience. Mais surtout, soyez bon !



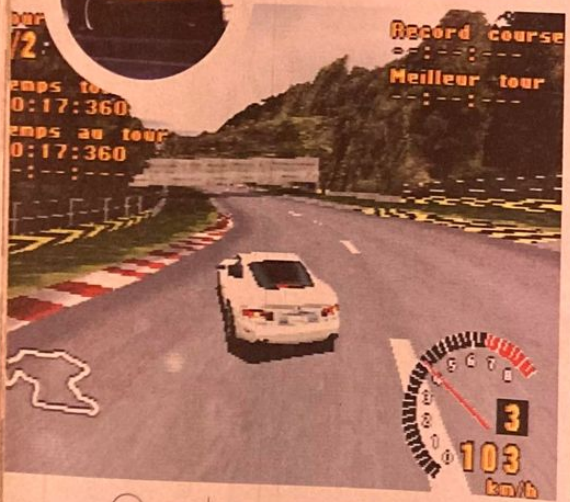
Les réglages

Vous n'êtes pas mécano dans l'âme, mais il ve quand même falloir vous q mettre pour pouvoir optimiser au maximum le rendement de votre voiture chèrement acquise. Voici ce qui vous attend...



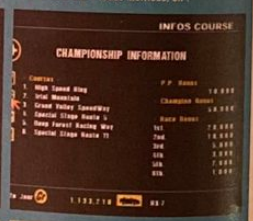
300 kilomètres !

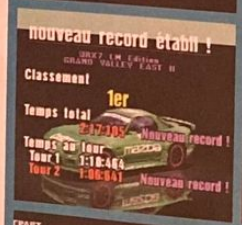
Des courses d'endurance de 30 ou 60 tours avec arrêt au stand pour les changements de pneus sont également incluses. Si les bons joueurs mettront deux heures, les autres y passeront toute une après-midi !



Les compétitions

Vous avez droit à différentes compétitions durant votre périple GTesque. Chacune d'entre elles requiert en général un type de véhicule bien précis. Ce qui signifie à peu de choses près qu'il vous faudra acheter autant de voitures qu'il y a de compétitions ! Le prochain, ce sera une 4 roues motrices, OK ?

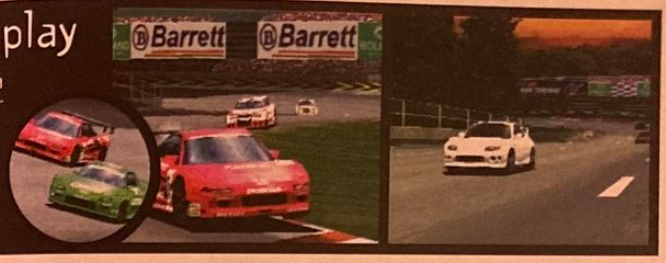




Quelques records de vitesse dans un monde de limaces

Le replay

Inutile de revenir sur la prouesse des programmeurs. Car, pour arriver à rendre des replay aussi fabuleux, aussi beaux, aussi fluides, il faut être sacrément motivés. Il n'y a qu'à admirer...



Les commandes

Gran Turismo est également complet au niveau des commandes, puisqu'il propose :
- un accélérateur
- un frein
- un frein à main
- une marche arrière
- les rapports de boîte sur les boutons "L" et "R"

Pas de voitures supplémentaires, dommage !

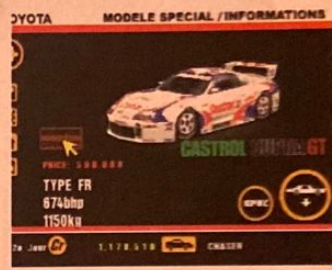
définitive de voitures européennes autres que les classiques anglaises. Nous nous attendions à voir des Peugeot ou des Renault, mais il semblerait que les constructeurs français aient oublié de prendre le train en marche. Dommage...

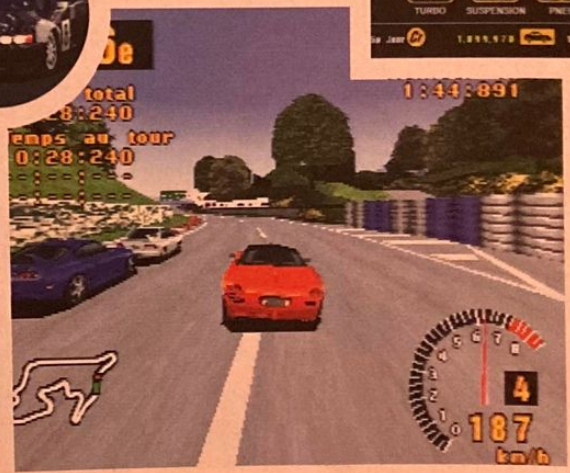
Trois permis sinon rien !

Le déroulement du mode Gran Turismo est on ne peut plus original dans ce domaine. Au départ, vous disposez en effet d'une somme d'argent pour le moins ridicule, surtout lorsqu'on sait qu'elle va servir à l'achat d'une voiture. Vous n'avez donc pas le choix : il vous faut obligatoirement opter pour une caisse d'okaze ! Une fois l'acquisition faite, soit vous vous entraînez sur les pistes destinées à cet effet, soit vous passez votre permis ou, plus exactement, vos permis ! Car, sans eux, vous ne ferez rien dans GT. Et il y en a trois en tout, (Permis B, A et A international) qui agissent tels des précieux sésames permettant d'ouvrir les portes de diverses compétitions. Qui dit compétitions, dit argent. Et par conséquent la possibilité, par la suite, de se procurer des voitures encore plus puissantes ou plus luxueuses comme les GT d'une valeur de 500.000 frs chacune... Vous pouvez également préférer l'optimisation d'un autre bolide, moins cher, en lui greffant moult éléments mécaniques et/ou de carrosserie. Cette solution s'avère d'ailleurs la plus efficace car rien de tel pour faire de votre bolide une bête de courses !

Des options gigognes

Les menus de Gran Turismo sont un véritable labyrinthe pour celui qui s'y aventure la toute première fois. Tous les éléments nécessaires à notre bien-être sont ici réunis (on ne peut pas dire qu'on ne nous bichonne pas !). Reste seulement à les découvrir. Entraînements, réglages complets des voitures, anneaux de vitesse pour tester sa machine, compétitions ouvertes à certains véhicules spéci-



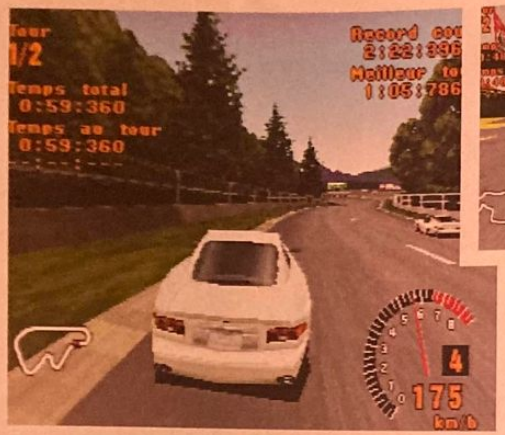


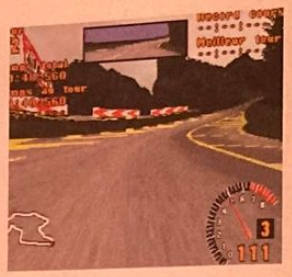
Les voitures sont customisables à loisir. Attention de ne pas perdre trop d'argent dans un élan de folie mécanique !

Encore des changements ?

Il est fort à parier, selon Sony himself, que d'autres changements interviendraient entre la version testée ici et la version commercialisée. Voici les ajouts annoncés.

Version 25 % plus rapide que le jeu japonais.
De nouveaux points de sauts ont été introduits sur les circuits Trial Mountain et Deep Forest.
Deux nouvelles vues : une de dessus (NDLR : pas vue !) et une nouvelle vue extérieure.
Les voitures européennes seront disponibles en mode arcade.
Une nouvelle voiture : la Corvette Stingray 1969.
Nouveau coloris pour la TVR Griffith.
Une meilleure tenue de route pour toutes les TVR.
Mode fantôme configuré on/off.





Au moment du départ, en quelques dixièmes de seconde, vous saurez si oui ou non votre voiture a de la patate ou est correctement customisée.

GT, c'est près de 30 courses, des modes de jeu à la pelle et un fun omniprésent

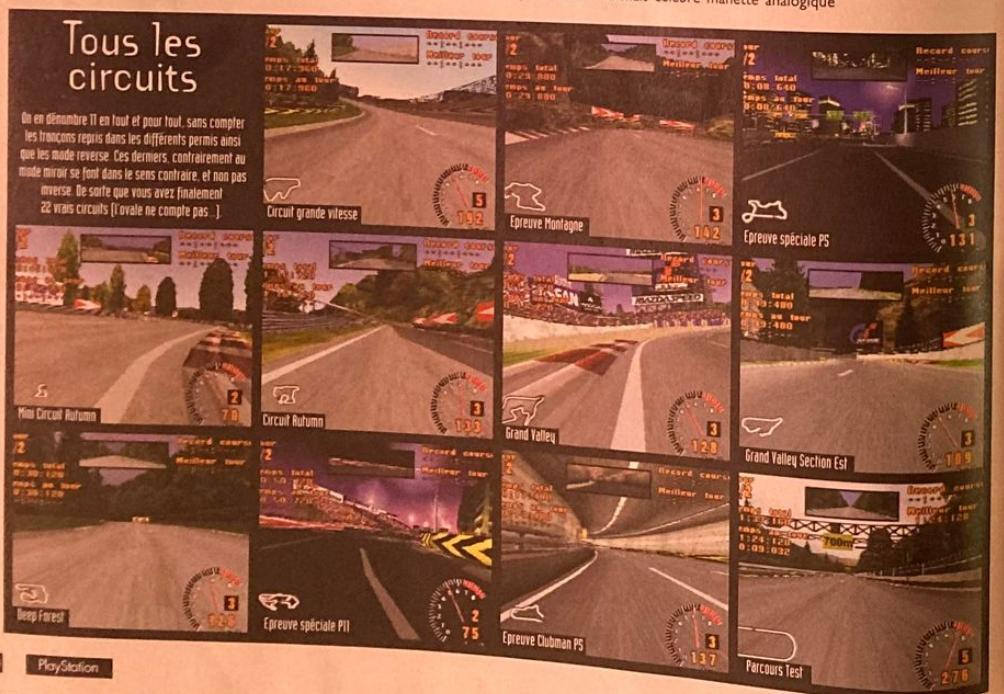
fiques ou encore possibilité de laver sa tire après quelques courses... Incroyable mais vrai ! Il ne manque que le distributeur de boissons. D'ailleurs, à ce propos... Détendez-vous, je plaisantais. Ajoutez à tout cela, plus de 200 voitures, en comptant celles que vous pouvez acquérir en gagnant toutes les coupes en or des différents permis. Mais ça, c'est une autre histoire... Car, pour en arriver là, le café devra couler à flots et les nuits blanches s'additionner. Ah oui, j'oubliais : les circuits ont aussi un mode reverse et tout ce que vous faites est comptabilisé en journée. Je vous le dis tout de suite, on arrive assez rapidement à 1000... Bon courage !

Passe-moi tes vibrations !

La grande nouvelle de la journée Gran Touresque c'est la mise sur le marché, en même temps que le jeu, de la désormais célèbre manette analogique

Tous les circuits

On en dénombre 11 en tout et pour tout, sans compter les fraîcons repris dans les différents permis ainsi que les mode reverse. Ces derniers, contrairement au mode miroir se font dans le sens contraire, et non pas inverse. De sorte que vous avez finalement 22 vrais circuits (l'ovale ne compte pas ...)



GRAN TURISMO

DESIGN : Voitures modélisées à la perfection, décors grandioses et courses en haute rés' ! 9

DURÉE DE VIE : Les pros du volant vont y passer un temps fou. Quant aux autres... 9

JOUABILITÉ : Rien que du très bon de ce côté-là. Il va falloir être fort maintenant ! 9

MUSIQUE ET SON : Les bruits des moteurs sont sublimes et variés. Le style musical est européanisé. 8

ORIGINALITÉ : Dans son genre, GT est le plus original grâce à ses multiples modes de jeux. 8

ORIGINALITÉ : Une animation hallucinante, des graphismes incroyables, la totale ! 9

EN RÉSUMÉ

GT est le type même de jeu qui, comme FF VII, fera craquer de nombreux non adeptes du genre. Quant aux fanas... Tout y est réalisé à la perfection, de la simulation aux multiples modes de jeu, en passant par le système plus qui original de progression. Bref, un jeu unique qui mérite la note maxi ! 10

Comme nous vous le laissions entendre, les voitures de GT ne se retournent jamais. Les seules cabrioles qu'elles se permettent sont celles-ci !

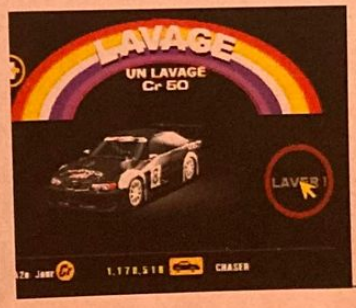
Concours Sony 2 voitures à gagner !

Après le concours Porsche Challenge organisé l'an passé, Sony persiste et signe. Et plutôt deux fois qu'une ! Effectivement, ce ne sont pas moins de deux voitures qui seront mises en jeu très prochainement. Il y aura une chance au grattage pour remporter la Mazda MX 5 (ce n'est pas une blague !) et une chance... Euh, non... Pour la deuxième voiture, on aura recours au bon vieux système de la Memory Card pour les sélections puis des confrontations directes entre joueurs. Ah oui, la voiture à gagner est une... une... Dodge Viper !!!

vibrante de Sony. Non seulement, je vous conseille vivement d'utiliser le mode analogique qui a complètement changé au niveau des joysticks, mais je vous encourage aussi à solliciter les vibrations qui vont avec : vous gagnerez en sensations ! Chaque aspérité rencontrée ou chaque choc subi, aussi minime soit-il, est alors directement retranscrit au paddle. Ainsi, vous aurez une multitude d'effets de secousses qui iront du petit frémissement au tremblement violent ! Cependant ne vous attendez surtout pas à voir des dégâts sur les voitures, il n'y en aura pas. Les constructeurs étaient certainement trop soucieux de leur image pour laisser des kamikazes comme nous dégrader leurs belles voitures ! Avec GT, cette manette devient donc indispensable. A l'heure actuelle, nous ne savons pas si des "packs" jeu + accessoires seront vendus, comme ce fut le cas pour la version japonaise.

Conclusion indispensable !

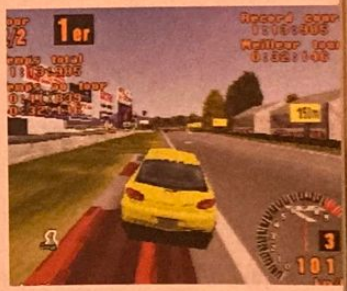
Si au cours de ces pages, vous avez cru apercevoir un jeu de courses auto. Tout à fait ordinaire, c'est qu'il n'y a rien à faire : vous n'aimez pas ça, c'est clair ! Si vous avez lu les trois premières pages puis êtes passé directement à Forsaken, c'est qu'il y a peut de chance pour qu'un jour vous ayez envie de tenter l'aventure avec Gran Turismo. Mais si, au contraire, vous vous êtes jeté avec avidité sur le Travelling de GT, la bave aux lèvres et les yeux exorbités, alors ce jeu est fait pour vous ! Ne boudez pas votre plaisir, accélérez à fond et courez l'acheter. Vous aurez un chef-d'oeuvre entre les mains. A bon entendeur...



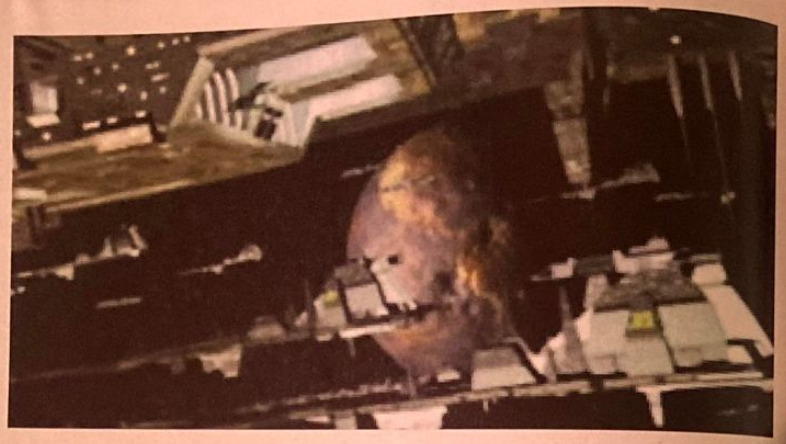
C'est trop bien de laver sa voiture. C'est si stimulant.

Les musiques

Voici les noms des groupes qui, dans le jeu, sont chargés de mettre un peu plus d'ambiance. On y trouve donc : Manic Street Preachers (remix par les Chemichal Brothers), Ash, Garbage, Dubstar, Feeder et Cubanate.



Le gros titre 98 de Probe arrive enfin en version définitive. On nous avait promis une technique hors-normes et un gameplay soigné. Le verdict est clair : Forsaken est incontournable pour les fans du genre.



FORSAKEN

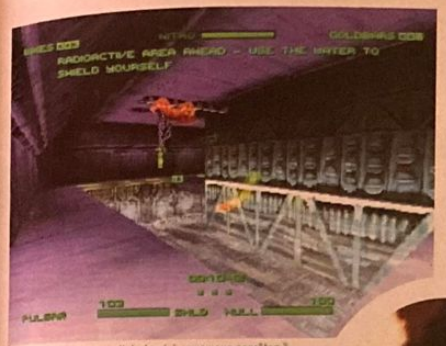
Par Grégory Szriftgiser

EDITEUR : ACCLAIM
DÉJÀ DISPONIBLE

Cet énorme bras métallique est une sorte de boss, dont il vous faudra vous débarrasser. De plus, ce niveau se fait en temps limité !

fiche technique

FORSAKEN	
Genre	Shoot 3D
Editeur	Acclaim
Distributeur	Acclaim
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	4
Continues	Mots de passe
Memory Card	Non
Son en	Mono/stéréo
Après une demi-heure de jeu	Je crois que je suis déjà passé par là. Quoique.



Suivez les messages d'alerte : ici, vous vous apprêtez à entrer dans une salle à haute radioactivité...

Le mode 2 joueurs est une réussite.

Les coursives étroites et gardées sont monnaie courante.

Forsaken ajoute une nouvelle dimension au shoot en 3D

On le sait depuis la nuit des temps, l'homme est un gaffeur congénital, qui mesure parfois très mal la portée de ses actes. A tel point, que, dans un futur proche, la Terre sera massivement détruite par des scientifiques un peu trop gourmands en découvertes. La réaction de fusion ravagera tout, et la planète sera vite classée poubelle galactique par l'empire de l'époque. Bienvenue dans un monde meilleur où la nature et l'homme vivent en harmonie.

Autant y aller Franco

Plusieurs rescapés, plus ou moins repris de justice ou exilés, se sont improvisés chasseurs de primes. Certes, la plupart des salopards à pourchasser sont aussi des chasseurs de primes, et Forsaken suit ainsi une ligne scénaristique très simple : vous allez jouer un de ces pourris motivé par le seul appât du gain. Le jeu vous propose 16 persos différents à incarner ! Tous ont des caractéristiques propres entre vitesse, accélération, résistance de la coque, boucliers, puissance de feu, etc. Mais un seul et unique but commun à tous : retourner sur Terre pour fouiller les complexes vidés durant l'holocauste et piller toute forme de richesse restante. Pour cela, vous disposerez de votre véhicule (une sorte de land-speeder en forme de moto high-tech), d'armes variées et très visuelles, et de votre habileté à éviter pièges, ennemis robotisés protégeant encore les complexes et autres chasseurs de primes vous faisant concurrence.

C'est pas gagné

Forsaken est donc un jeu d'exploration, d'action et de réflexes en 3D temps réel et vue subjective. Il s'adresse avant tout aux habitués du genre, car si son gameplay est réglé au poil, il n'en reste pas moins d'un niveau de difficulté assez élevé. D'une part, Forsaken se joue réellement dans les 3 dimensions, à l'inverse des killer 3D aussi tordus soient-ils, et on s'y perd d'autant plus facilement. D'autre part, les ennemis sont omniprésents et, s'ils ne sont pas très impressionnants (c'est un des seuls reproches qu'on puisse formuler à l'égard du jeu), ils demeurent très vicieux. L'I.A. est assez travaillée, les divers robots que vous croiserez étant très mobiles, cherchant sans

Sur ce plafond, un code à 9 entrées. Mémorisez-le pour ouvrir l'accès rouge vers les codes verts et bleus !

Pour certains, il sera difficile de ne pas vomir !

Le scatter : un missile que vous ne pouvez trimballer qu'à un exemplaire, mais diablement efficace.

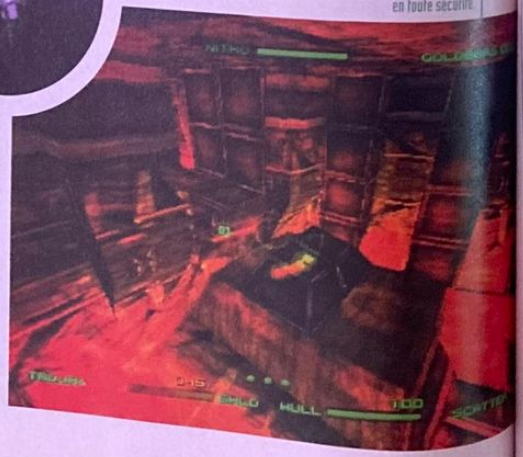
cesse à passer dans votre dos, bougeant dès qu'ils essuient un tir et battant même parfois retraite pour mieux revenir à la charge. Vous rencontrerez régulièrement d'autres chasseurs de primes qui, eux, ne périssent pas en 3 "shoots", loin s'en faut. Pour finir, votre tâche dans chaque niveau s'avère assez variée. Il vous faudra parfois parcourir des centaines de mètres pour trouver une clé bien protégée ouvrant

une autre section, collecter des objets comme de l'ADN, désactiver des champs de force par des combinaisons à 9 touches ou la recherche de 5 ou 6 interrupteurs éparpillés un peu partout... Bref, Forsaken mettra vos nerfs à rude épreuve, et ne soyez pas surpris si vous êtes régulièrement bloqué.

Comme tout bon soft d'exploration, vous aurez souvent besoin de clés pour progresser.

Cette barrière laser ne se désactivera que si vous parvenez à rester collé tout le long du sillon bleu.

Un autre chasseur de primes. Plutôt costaud. Il est équipé d'un lance-flammes ravageur.



Les plaisirs simples...

Finalement, Forsaken n'est pas très original. Descent, son précurseur, inaugurait le principe, mais sur PlayStation ce fut à une version cahotante, ralentie et peu jouable que nous eûmes. Ici, c'est un pur plaisir. Les commandes sont intuitives, permettant de se déplacer vraiment facilement dans toutes les directions. Pour

Détruisez ce moteur pour mettre fin aux turbulences locales et poursuivre en toute sécurité.

DESIGN : Les niveaux sont incontestablement réussis. Les persos et ennemis, moins. **7**

DURÉE DE VIE : Difficile, vaste, varié : il y a largement de quoi faire. **7**

JOUABILITÉ : Moyennant l'adaptation à la 3D, c'est au poil, même sans la manette analogique. **7**

MUSIQUE ET SON : Des bruitages dynamiques, mais des musiques contestables. **7**

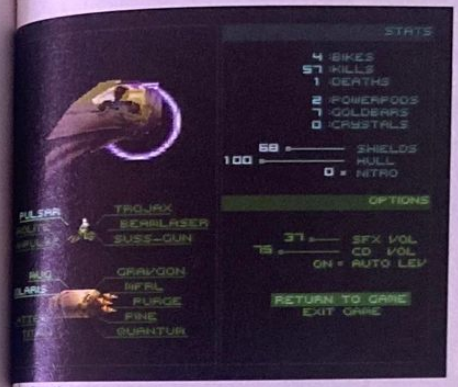
ORIGINALITÉ : C'est du Descent, mais aussi la première fois que ça tourne si bien ! **6**

TECHNIQUE : C'eût pu être plus rapide. Le moteur est très fluide et les éclairages tuent. **9**

EN RÉSUMÉ

Pour ceux qui savent se repérer dans un univers 3D fort complexe sans encourir une crise de vomissements aiguë, Forsaken s'impose comme le renouveau du shoot 3D. Les niveaux sont vastes, les ennemis vicieux, la difficulté très présente et le jeu à deux en vaut la chandelle. Une fort belle réussite.

8



L'écran de pause résume votre état et vos possessions.

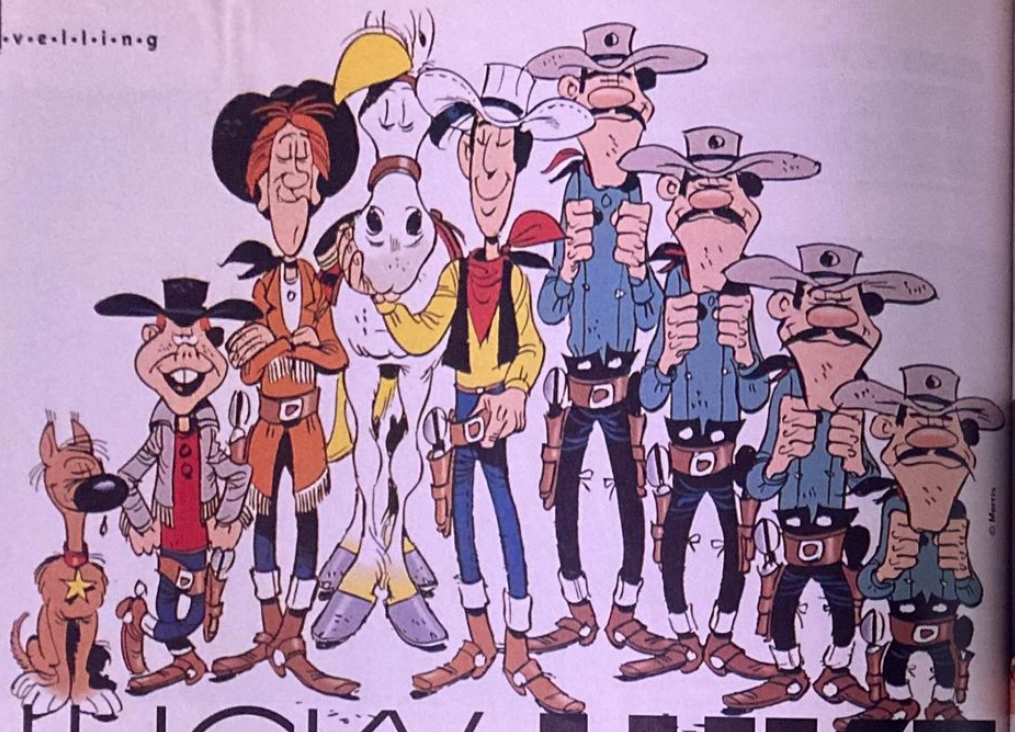
Le sussgun, sorte de mitrailleuse, crée des impacts précis sur les parois !

ce qui est des armes, elles se classent en deux catégories : les armes de tirs façon laser, mitrailleuse, etc. et les armes limitées comme les missiles ou les mines. Elles sont très nombreuses, efficaces et leurs effets sont d'une beauté à couper le souffle. Vous trouverez aussi des bonus tels que la nitro, la vie et les boucliers ainsi que de l'or (10 lingots ramassés vous donnent une vie supplémentaire). Un titre au principe simple, mais réalisé de main de maître. Le moteur paraît d'une fluidité remarquable, les textures très variées et hautes en couleurs, et les éclairages en temps réel parmi les meilleurs vus sur cette console. Les développeurs ont aussi pensé à intégrer quelques interactions avec les décors, comme des pans de murs à détruire étincelant ensuite d'électricité, des caisses explosives, etc. Enfin, le mode deux joueurs est tout aussi fluide et jouable que le parcours solo, et s'axe sur un gameplay largement différent de celui des Doom-like, eu égard à la nature même de Forsaken. Les arènes vastes font durer les matchs, avec séances de cache-cache et de courses-poursuites. Un jeu que je ne saurais trop vous conseiller, si vous n'avez pas peur d'y perdre le sens de l'orientation et le contrôle de votre digestion !

Les items sont tous en 3D, de même que les ennemis.

Le pulsar est l'arme de base. Elle se customise 3 fois, et reste très efficace.

Des cristaux bleus sont cachés un peu partout. Les collecter tous ne sera pas facile !

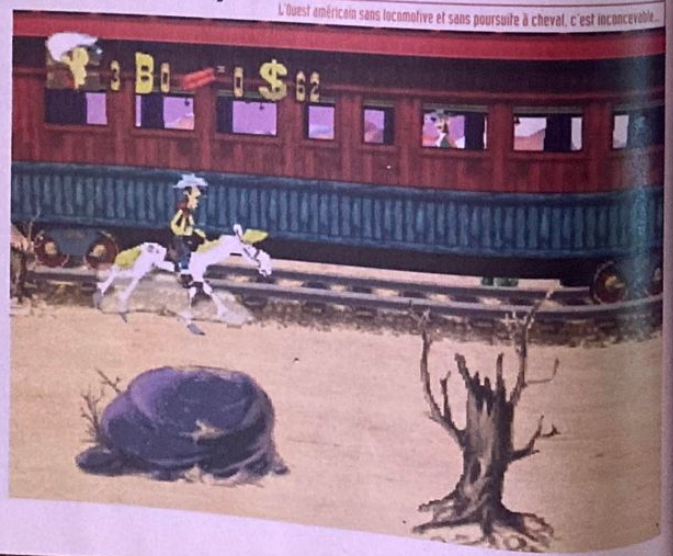


LUCKY LUKE

EDITEUR : INFOGRAMES
DÉJÀ DISPONIBLE

Par Jean Santoni

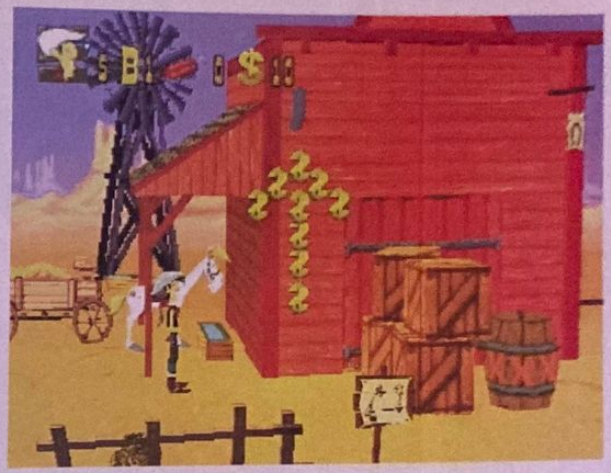
L'Ouest américain sans locomotive et sans poursuite à cheval, c'est inconcevable...

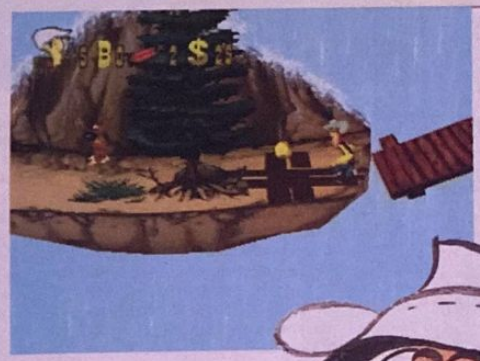


fiche technique — LUCKY LUKE

Genre	Plate-forme
Editeur	Infogrames
Distributeur	Infogrames
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Continues	Mots de passe
Memory Card	Non
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On chevauche Jolly Jumper et on se lance à la poursuite des Dalton !

Lucky Luke c'est l'occasion pour Infogrames de renouer avec ses premières amours : la plate-forme et la bande dessinée. Une adaptation difficile négociée avec talent par l'éditeur lyonnais et une belle manière de fêter avec presqu'un an de retard les 50 ans du Belge le plus rapide de l'Ouest !





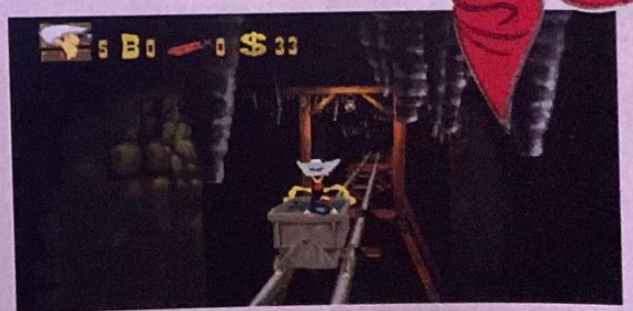
Dans les niveaux de plate-forme, vous devrez effectuer des petites missions. Ici, il faut retrouver les pépites d'or de Bigger.

Les vieux de la vieille s'en souviennent certainement, Infogrames et la bande dessinée ont toujours été intimement liés. Une histoire d'amour qui a débuté à l'ère des balbutiements de l'informatique familiale, quand Thomson rêvait encore de dominer le marché français. Ça ne nous rajeunit pas, n'est-ce pas ? Tintin, les Schtroumpfs, Spirou, Astérix et Obélix, Lucky Luke, eh oui, toutes ces oeuvres incontournables de la B.D. européenne font incontestablement partie intégrante de la culture d'entreprise de l'éditeur lyonnais. Quoi de plus normal finalement que de voir débarquer sur PlayStation l'homme le plus rapide de l'Ouest. Il aura quand même fallu attendre pas mal de temps, deux longues années pour être précis. Un challenge bien plus difficile qu'il n'y paraît quand on prend conscience des innombrables pièges et tentations ainsi que des contraintes qui gravitent autour de l'adaptation d'une licence de cette envergure.

Comme la B.D. !

Ce titre est avant tout une réussite technique. Avant de rentrer dans les détails, il faut savoir que le développement de Lucky Luke a commencé en mai 96. Pendant cette longue période, les développeurs se sont attachés à retranscrire le plus fidèlement possible, le design, l'atmosphère et l'esprit de l'oeuvre de Morris. Une obligation et une responsabilité de taille. Sans hésiter, on peut affirmer que leur long et fastidieux travail de documentation et de recherche graphique qui a duré plus d'un an n'aura pas été vain. L'esthétique du jeu rappelle vraiment le grain de la B.D. A tel point qu'on ne fait quasiment pas la différence. Quand on sait que tous les personnages et les éléments du décor sont entièrement modélisés en 3D, on ne peut que s'étonner d'un tel rendu graphique.

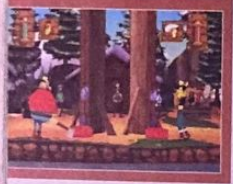
Et même si ça n'a pas forcément l'air spectaculaire au premier coup d'oeil, croyez-nous, Rudolphe Furykiewick et son équipe de designer ont réussi là une véritable performance. Les teintes pastels, les ambiances, les ennemis... rien dans ce jeu ne trahit les aventures du lonesome cow-boy. Bien sûr, ce n'est pas par paresse, mais bel et bien pour ne pas altérer l'aspect B.D. que les développeurs ont préféré ne pas utiliser la 3D temps réel pour les déplacements. Même si cela se fait au détriment d'une certaine liberté. Mais, nous le verrons plus loin, les niveaux sont suffisamment



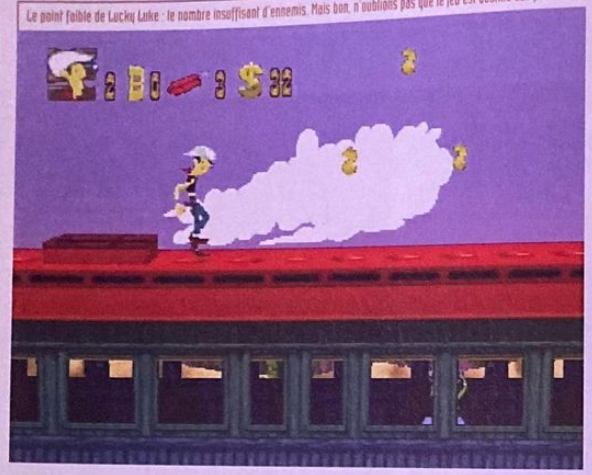
L'un des niveaux les plus amusants du jeu.

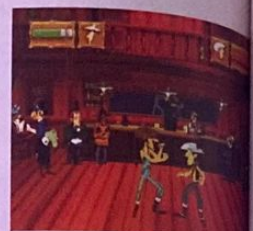
Winter games

On vous l'a dit, le gameplay de Lucky Luke est vraiment varié. Ce concours de bûcheron ne demande aucun effort de réflexion, c'est la séquence décompression du jeu. Dans la grande tradition des jeux multi-épreuves, il s'agit ici de bourriner comme un fou sur les pauvres touches du pad. C'est simple, efficace et tellement plus marrant et mieux réalisé que Negano Winter Olympics'98 ! En fin de concours, histoire de montrer qui est le maître, vous affronterez dans une orgie de baffes ce gros fas de viande !



Le point faible de Lucky Luke : le nombre insuffisant d'ennemis. Mais bon, n'oublions pas que le jeu est destiné aux petits.





Des petites scènes de bastons façon Bud Spencer et Terrence Hill, fouf en finesse, quoi.

variés pour faire oublier au joueur le chemin pré-défini imposé par la console. La deuxième bonne surprise provient de la qualité des animations très "élastiques" qui n'ont rien à envier à un cartoon, ainsi que la finition du titre. On vous défie de trouver le moindre bug d'affichage, le moindre enchevêtrement de polygones ou encore un quelconque ralentissement parasite. Quant à l'ambiance sonore, si certains bruitages sont un peu trop discrets (les coups de feu notamment), les musiques, elles, devraient ravir vos ouïes de mélomanes. Une BO 50 % blues, 50 % western d'une qualité tout bonnement hallucinante et qu'on écouterait sans hésiter pour le plaisir.

Un cocktail réussi

C'est vrai, les jeux de plates-formes c'est toujours un peu la même chose, le joueur enchaîne des niveaux en passant son temps à sautiller frénétiquement et à ramasser une multitude d'item. Bref, au bout de quatre niveaux ça devient vite gonflant ! Vous pouvez oublier d'ores et déjà vos préjugés, car Lucky Luke a su nous épargner cette monotonie inhérente au genre. En effet, le titre d'Infogrames propose en tout 15 niveaux totalement différents sans compter les nombreux stages bonus que seuls les plus adroits d'entre vous auront le privilège de découvrir. On y trouve de tout : de la plate-forme teintée de recherche, des petits puzzles qui sollicitent parfois admirablement les neurones, des bastons en compagnie de piliers de bar, des épreuves à la Track & Field durant lesquelles ils faut s'exciter sur les boutons du pad pour couper le plus rapidement possible un tronc d'arbre, des courses poursuites à dos de Jolly Jumper ou contre un énorme Grizzly, des scènes de fusillade façon Time Crisis (bof), un petit hommage à Indiana Jones dans une mémorable descente en wagonnet, etc. Et n'allez pas croire que ces niveaux s'enchaînent bêtement sans aucune logique. Les développeurs ont eu l'ingénieuse idée d'intégrer des petites séquences cinématiques simples mais efficaces pour assurer le lien entre chaque stage et ainsi renforcer le petit aspect aventure du soft (doit-on le rappeler, vous êtes à la poursuite de 4 gaillards arborant de très discrets pyjamas jaunes à rayures noires !). Décidément de manquer de personnalité.

L'esprit de l'œuvre originale est resté intact !

LUCKY LUKE

DESIGN : Des graphismes fidèles à la B.D. et des tons pastels. Décors parfois un peu vides. **7**

DURÉE DE VIE : 15 niveaux variés mais les pros de la plate-forme n'en feront qu'une bouchée. **7**

JOUABILITÉ : Les sauts sont précis et c'est ce qui importe le plus dans ce type de jeu. **8**

MUSIQUE ET SON : Des morceaux de blues et de country très réussis. A entendre ! **8**

ORIGINALITÉ : Des épreuves à la Track & Field et des scènes de bastons plutôt inattendues. **6**

TECHNIQUE : Cette 3D a demandé énormément de travail. Des animations très cartoon. **7**

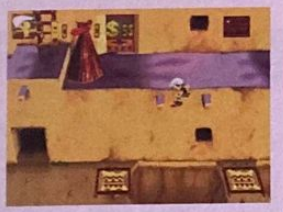
EN RÉSUMÉ

Lucky Luke est une réussite. La jouabilité est parfaitement adaptée aux 8-14 ans et l'esprit de la B.D. reste intact. Les habitués de la plate-forme risquent cependant d'en faire assez rapidement le tour. Un jeu de plates-formes, vraiment amusant et plutôt destiné à un très jeune public. **7**

De 15 à 115 ans s'abstenir

Bien sûr, les jeux parfaits, ça n'existe pas et bien que bénéficiant d'une réalisation et d'une jouabilité globalement inattaquables, le soft d'Infogrames ne faillit pas à cette règle. Lucky Luke s'adressant principalement aux très jeunes joueurs, les niveaux paraîtront bien vides aux yeux des pros de la plate-forme qui risquent de n'en faire qu'une bouchée. En règle générale, vous n'aurez à affronter qu'un ou deux ennemis à la fois ! Avouez que c'est un peu léger. Les puzzles demeurent également assez simple d'accès : on pousse des caisses pour faciliter la progression ou on déclenche de simples mécanismes. Les passages de plate-forme purs et durs, ne poseront quant à eux aucun problème à ceux qui se sont essayés avec succès à Pandemonium ou à Crash Bandicoot. Comptez donc, au grand maximum, une petite journée de jeu acharné avant de pouvoir coffrer nos amis les Dalton. Par contre, les petiots, eux vont se régaler. Ils en ont de la chance !

En début de partie, observez bien la disposition des bonus, ça vous aidera à progresser.



Des boss coriaces

Au cours de votre chasse à l'homme, vous serez amener à affronter trois boss de fin de niveau ainsi que quelques boss intermédiaires. Ces phases parfaitement réalisées sont plutôt inspirées et vous demanderont pas mal de sang froid ainsi qu'un soupçon de réflexion (si, si). Ce sont aussi ces épreuves du jeu qui poseront le plus de problèmes à nos chères petites têtes blondes.

L'argent, toujours l'argent

Pour pouvoir accéder aux stages spéciaux, il faudra impérativement collecter 4 lettres "B" dans chaque niveau. Si, en début de partie, ces bonus se trouvent sans aucune difficulté, par la suite, ça se corse. Les programmeurs ont fait preuve d'un certain vice et il vous faudra prendre un maximum de risque et mettre à l'épreuve votre légendaire dextérité "padienne" pour tous les dénicher. Ces mini jeux (bras de fer, partie de poker, ball-trap), si vous les gagner, vous rapporteront de précieux dollars pour acheter des vies supplémentaires et bien sûr des mots de passe.

© Morris

PRO FOOT CONTEST 98

Pour le moment, Electonic Arts règne en maitre absolu sur la planète foot. Voulant jouer la carte de l'innovation, BMG et Z-Axis sont malheureusement passés à côté de l'essentiel : la jouabilité. Explications.

Par Jean Santoni

EDITEUR : BMG INTERACTIVE
DISPONIBLE EN MAI 98

Dans quelques semaines, le 10 juin pour être précis, l'Ecosse et le Brésil donneront sur la pelouse du Stade de France le coup d'envoi de la Coupe du Monde. Sur PlayStation, les éditeurs anticipent un peu et, ce mois-ci, c'est BMG qui ouvre les hostilités avec Pro Foot Contest 98. Nous vous en parlions le mois dernier, les membres de l'équipe de développement sont des fans incurables du ballon rond. Pourtant des simulations aussi prestigieuses qu'ISS Pro et que FIFA 98 ont beau faire partie de leurs références vidéo-ludiques, vous ne retrouverez pas ici ce qui a fait le succès et la réputation de ces deux titres. Un constat qui pourra paraître, aux yeux de certains, bien sévère mais qui se vérifie dès les premières minutes de match.

L'angle de vue adopté pour les coups de pied arrêtés empêche de distinguer correctement les receptionneurs potentiels.

Les joueurs ont toujours eu des talents de comédien. Regardez, on dirait que je lui ai arraché la jambe !

Une fausse bonne idée

A la base, il y a la volonté d'offrir aux joueurs un jeu de foot différent. Bien sûr, on trouve toujours 22 sportifs sur le terrain, la pelouse est verte et le ballon est rond.

fiche technique PRO FOOT CONTEST 98

Genre	Simulation de football
Editeur	BMG Interactive
Distributeur	BMG Interactive
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On maudit l'écume à la bouche le système de tirs au but.

DESIGN : La modélisation des joueurs est trop cubique. Privilégiez les vues éloignées ! **6**

DURÉE DE VIE : La jouabilité et le manque d'options jouent en défaveur du titre de BMG. **5**

JOUABILITÉ : Il est extrêmement difficile de marquer. Le système de tirs nuit vraiment au plaisir de jeu. **5**

MUSIQUE ET SON : Les joueurs se parlent sur le terrain et l'ambiance de stade est plutôt dynamique. **7**

ORIGINALITÉ : Pro Foot Contest propose un système de tirs original... mais peu convaincant. **6**

TECHNIQUE : A part la motion capture, rien ici ne retiendra votre attention. IA correcte. **6**

EN RÉSUMÉ
Le gros défaut de Pro Foot Contest est son système de tirs. Marquer instinctivement est, en effet, quasiment impossible. Difficile d'apprécier ce titre lorsqu'on a goûté aux joies de FIFA 98. Une simulation décevante qui n'exploite qu'assez moyennement les capacités de la PlayStation. **6**

L'IA des gardiens n'attire aucune critique particulière.

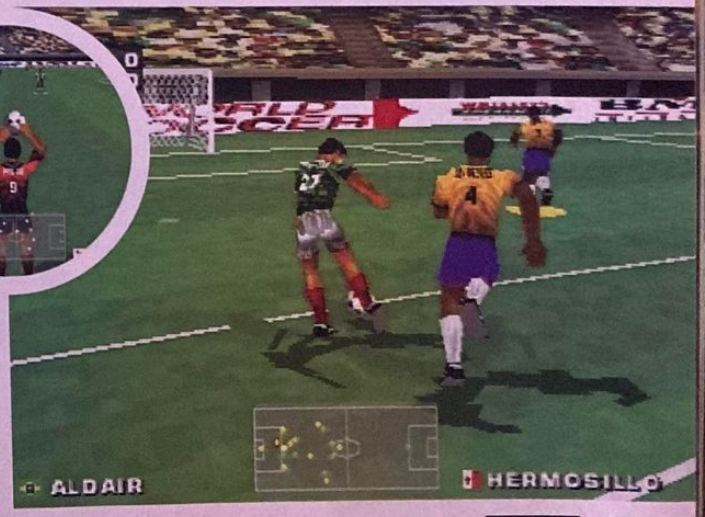
Jusque-là tout est normal, mais le système de tirs est lui totalement nouveau. Ainsi, lorsque vous approchez des 35 mètres, une petite cible apparaît dans les cages du gardien. Plutôt ingénieux, non ? Logiquement, en voyant ça, on pense immédiatement qu'on va pouvoir varier ses tirs et mitrailler le goal avec un maximum de précision sans s'emmêler les doigts. Hélas, les secondes qui suivent votre entrée dans la surface de réparation suffisent à ruiner tous vos espoirs. Comme nous vous le faisions déjà remarquer dans notre précédent numéro, il est extrêmement difficile voire impossible de cadrer correctement son tir tout en dirigeant son joueur. Les déplacements de la cible et ceux du joueur étant totalement indépendants ! Le verdict est sans appel : c'est tellement peu pratique et peu instinctif que la majorité de vos tirs passe à côté des poteaux ou alors échoue dans les paluches du gardien. Finalement, lorsque le ballon daigne rentrer dans les filets adverses, on réalise avec effroi que le talent et la dextérité n'y sont pour rien et qu'il s'agit tout simplement d'un énorme coup de bol. Pour résumer, on ne fait absolument pas ce qu'on veut avec le ballon. N'allez pas penser qu'une longue pratique changera quoi que ce soit : le système est vraiment trop difficile à contrôler dans le feu de l'action. Même si certains pourront trouver ça très réaliste (vous n'êtes pas prêt de gagner 15 à 1), il s'agit là d'un véritable défaut de conception qui handicape sérieusement le gameplay et qui casse toute spontanéité.

Pas de regret

Boarf, de toute manière, vous ne loupez pas grand chose car il n'y a pas un seul domaine dans lequel PFC 98 concurrence FIFA 98. Et ce, malgré une motion capture d'un niveau très correct et une intelligence artificielle relativement convaincante dans le mode de difficulté le plus élevé. Techniquement, on pourra reprocher au titre de BMG de ne pas tirer suffisamment partie des capacités de la PlayStation. Le scrolling est fluide certes mais les rencontres manquent de rythme, les tirs sont un peu mous, l'esthétique de l'environnement 3D laisse franchement à désirer et la modélisation des joueurs s'avère un peu trop cubique et grossière à notre goût. L'autre grief concerne la richesse des options. On sent que les développeurs de Z-Axis ont fait preuve d'une certaine timidité. Si le jeu propose 70 équipes nationales, toutes composées de vrais joueurs, une dizaine d'équipes secrètes parmi lesquelles on retrouve des formations historiques, un mode tournoi assez complet regroupant cinq zones géographiques (Europe, Amérique du Nord, Afrique, Amérique du Sud et Océanie), les choix tactiques se révèlent quant à eux plus que limités. Cette remarque vaut également pour les options de management qui restreignent le joueur à la simple gestion des remplacements. Plutôt frustrant n'est-ce pas ? Non, nous ne pouvons décidément pas vous conseiller l'achat de ce soft à la veille de la sortie du titre d'Electronic Arts, Coupe du Monde 98.

Un système de tirs qui innove mais qui s'avère trop délicat à maîtriser en plein dribble. Et ça gâche tout.

Au final, une simulation décevante



Les consoles d'aujourd'hui, c'est dans Joypad !

Découvrez en avant première :

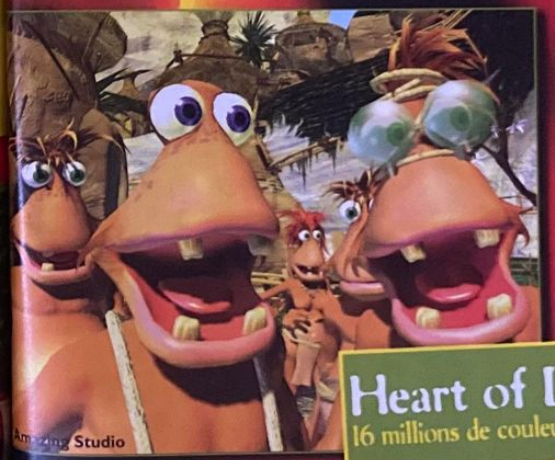
Et désormais chaque mois 39 F avec son CD de démo

© Namco

Tekken 3
10 pages de Test !

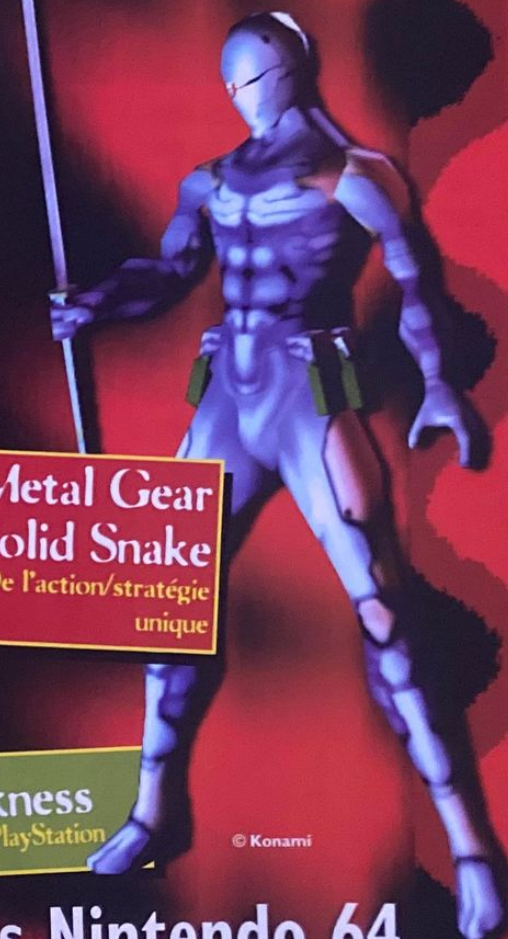
Gran Turismo
La meilleure simulation de conduite au monde

© Sony



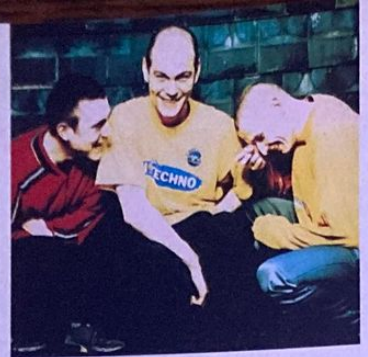
Heart of Darkness
16 millions de couleurs sur PlayStation

Metal Gear Solid Snake
De l'action/stratégie unique



© Konami

Et tous les autres titres Nintendo 64, Saturn, PlayStation et Arcade.



Après de très nombreux concerts dans toute la France et une bonne partie de l'Europe, après trois maxi et un album encore tout chaud, le quatuor Techno Useless fait avec nous une pause à la manière PlayStation. Discussion avec les trois membres du groupe responsables du son et des compositions.

Useless Quatuor Techno

INTERVIEW PAR VLADIMIR SEBANSKY
PHOTOS PATRICK SORDOILLET

"On s'est dit qu'en faisant de la Techno ce serait plus facile avec les meufs..."

P.M. : Avant de jouer sur PlayStation avez-vous eu des consoles à la maison ?

Gilles : J'avais un ordinateur quand j'étais gamin sur lequel je jouais, un MSX.

Camille : J'avais une console Philips Vidéopac quand j'étais môme. Avec le jeu de cow-boy, le duel...

Sébastien : Je n'ai pas échappé au Pong, le jeu des raquettes qu'on branchait sur la télé.

Camille : Après, j'ai eu une Megadrive...

Gilles : On faisait des tournois de NBA tout le week-end...

P.M. : Comment est organisé le groupe ?

Sébastien : Gilles joue surtout du clavier, je joue de la basse et je programme les boîtes-à-rythmes et les samplers. Camille fait le lien avec tout ça, il est notre ingénieur du son, il rectifie nos conneries, il rattrape.

P.M. : Avant Useless, vous jouiez déjà séparément, dans d'autres groupes ?

Sébastien : Avant de se rencontrer, on ne faisait pas véritablement de musique. C'est ensemble qu'on s'y est mis.

Gilles : Même si au départ nous utilisions déjà des synthés et des boîtes-à-rythmes, ces instruments ont pris ensuite une part de plus en plus importante. On a avancé progressivement dans la direction de la Techno.

Sébastien : Au départ effectivement, on ne faisait pas de Techno. Petit à petit, on s'est mis à sortir dans ces teufs là et cela se ressentait dans nos compositions.

Gilles : On s'est dit qu'en faisant de la Techno, ce serait plus facile avec les meufs...

P.M. : Quand avez-vous commencé à faire de la musique ?

Gilles : Depuis 20 ans. Depuis toujours. J'ai commencé par l'orgue et je suis venu à l'orgue électronique avec les boîtes-à-rythmes puis aux synthés.

Sébastien : Gilles a fait le conservatoire, il nous a donc beaucoup aidés.

Camille : J'ai fait quelques années de solfège également.

P.M. : Vous tournez beaucoup...

Sébastien : On a fait à peu près 200 concerts en 2 ans.

Camille : On joue dans des lieux variés : cela peut aller de la pure rave, en passant par un festival, au club.

Gilles : Principalement en France, un peu partout...

Camille : Pas trop dans le Sud, mais ça va venir...

Sébastien : On a également joué en Suisse, en Allemagne, en Pologne, en Hollande, en Slovaquie, en Italie, en Belgique...

Camille : En Picardie.

Sébastien : En Irlande également. Et on a des projets pour le Canada et l'Ecosse.

P.M. : Du point de vue de la scène, sentez-vous une différence quelconque entre tous les publics que vous avez croisés, d'un pays à l'autre ?

Camille : Entre l'Est et l'Ouest, oui. Après Berlin, il y a une barrière musicale. Les gens réagissent différemment. Comme ils ont eu beaucoup moins accès à ces musiques, ils y vont à fond.

Gilles : Dès qu'ils reçoivent une énergie, ils ne sont pas du tout ni blasés ni critiques, à priori. Pas comme à Paris, par exemple... Quoique ça change, en ce moment.

Camille : Sinon, les Allemands, les Suisses et les Belges représentent un public beaucoup plus averti au niveau de la Techno. Ils ne se posent pas de questions ; le concert à peine commencé, ils démarrent à fond.

Sébastien : Ça dépend aussi beaucoup de l'organisateur, du lieu et de la qualité du son.

P.M. : Quelle est la proportion de jeu live dans les concerts de Useless ?

Sébastien : En live, c'est mitigé. Y a des morceaux où pratiquement tout est calculé et programmé, et d'autres où on joue beaucoup.

Camille : Quand t'as une ligne qui fait "kotokotokoto", tu vas pas la jouer !

Gilles : C'est une autre façon de jouer. Même avec les synthés, t'as une partie qui est programmée et tu joues sur les filtres, tout ça, tout ce que tu ne peux pas vraiment programmer. Du coup chaque version live est vraiment différente.

Camille : C'est pas un DAT qui tourne, on prend toutes nos machines sur scène. On s'adapte. Si les gens aiment bien quand on fait brailler les claviers dans un concert donné, on va faire brailler les claviers !

P.M. : C'est votre premier album. Le groupe existe depuis combien de temps ?

Sébastien : Avant cet album, on a fait deux maxi vinyle et un maxi CD.

Gilles : Tout ça dans l'année qui vient de passer.

Sébastien : On a commencé en 95, sous le nom de Useless. Avec les 4 mêmes membres depuis le début et des intervenants en cours de route. On est monté jusqu'à sept personnes.

P.M. : Les morceaux de Useless sont composés comment et par qui ? Tous ensemble ?

Sébastien : C'est variable. On part d'un groove de pure rythmique ou d'un thème déjà avancé.

Gilles : De plein de façons différentes. Parfois, l'un d'entre nous trouve un thème, un petit truc, et on se met tous à bosser ensemble, ça fait un groove. Puis, on construit tous autour de ce groove là. Il arrive aussi qu'on soit tous les quatre dans le studio, qu'on se fasse un gros délire ensemble et, qu'à la fin de la journée, on n'ait que quatre mesures qui tournent en boucle mais en ayant l'idée principale du morceau.

Sébastien : Avant d'enregistrer, on avait déjà fait pas mal de live.

Camille : On en a enregistré quelques-uns. Mais nous ne nous auto-samplons pas, même si on les réécoute, les lives.

P.M. : Et en ce moment, maintenant que l'album est sorti, qu'est-ce que vous préparez ?

Camille : On prépare déjà de nouveaux morceaux. On a envie de sortir un peu du premier, de faire des choses nouvelles.

Gilles : Et de tourner à nouveau. Là, ça fait trois mois qu'on ne fait plus de concerts, nous nous sommes consacrés à l'enregistrement.

Sébastien : On a envie de roder les nouveaux morceaux de l'album, de les jouer sur scène, de faire des concerts proches de l'album, bien sûr, mais suffisamment différents. On va tourner jusqu'à octobre-décembre prochains.

Lorsque vous rencontrez Elysée, le boss de Shen (à l'origine d'APS 98 sur PlayStation), l'expression «avoir de la suite dans les idées» prend tout son sens. De fait, ce jeune chef d'entreprise nous a agréablement surpris tant par son séduisant franc-parler que par son esprit percutant. Bref, un développeur comme on les aime parce que prêt à tout pour faire avancer le schmilblick.

Elysée Ade

Homme de cœur & As de pique !

● *P.M. : Sans trop t'étendre, peux-tu nous tracer ton parcours ?... Au fait, en tant que jeune chef d'entreprise, tu as dépassé la trentaine ?*

● E.A. : Non, je vais sur mes trente ans... Mon histoire remonte aux années 80, à une époque où je faisais des démos sur Commodore 64. Je suis un ancien demo maker. J'ai vu les démos apparaître et évoluer sur Atari et sur Amiga. Avec le temps et l'expérience, je me suis rendu compte que dans le milieu du jeu vidéo, tout est lié à un problème d'organisation...

● *P.M. : Peux-tu être plus précis ?*

● E.A. : Je pars du principe qu'en France, il y a plus de talent qu'au Japon mais il est gaspillé. Chez nous, la mauvaise organisation des choses fait capoter ou ralentir les projets.

● *P.M. : Ce n'est pas plutôt lié à un état d'esprit ?*

● E.A. : L'état d'esprit des français induit l'organisation. Les Français ont un talent énorme et reconnu dans le monde entier. La french touch n'est pas un vain mot ! Le problème naît du choc des cultures : d'un côté les Latins bordéliques, de l'autre les Nordiques rigoureux. Nous sommes sans cesse tiraillés entre les deux et le côté latin est le plus dur à contenir... C'est pour cela que je parle d'organisation. Si chacun de nous pouvait passer sous silence ce côté latin, les meilleurs jeux de la Terre seraient français.

● *P.M. : Comment en es-tu arrivé à Shen, ton studio de développement ?*

● E.A. : La volonté de créer Shen date des années 80... Un désir très personnel est la raison pour laquelle j'ai décliné de nombreuses offres provenant de sociétés de développement. J'ai préféré attendre et mettre en place petit à petit les éléments qui forment la structure actuelle. Pour ce faire, une étincelle est venue d'Atari. Par le biais de ce constructeur, nous avons réalisé un premier jeu sur Jaguar intitulé Super Burn Out. Nous l'avons conçu à quatre, en dix mois. Même les ingénieurs d'Atari étaient impressionnés ! L'argent amassé nous a permis de donner naissance à Shen.

● *P.M. : Nous sommes alors à quelle époque ?*

● E.A. : Shen a officiellement été créée en mai 1995. J'insiste : ce studio n'a pas été fondé pour générer de l'argent à tout prix. L'un de nos objectifs est de montrer que ce qui se fait actuellement en terme de jeu vidéo n'est pas suffisant. Pourquoi des petits jeunes dotés d'une volonté de fer ne pourraient pas arriver à la hauteur des plus grands ?

● *P.M. : D'où l'emploi du terme «Shen» et ton désir impérieux d'optimiser l'organisation de la structure ?*

● E.A. : Shen se traduit par «aller plus loin, dépasser ses limites, s'élever». C'est pourquoi gagner de l'argent n'est que secondaire. L'argent que nous engrangeons doit provenir du porte-monnaie de joueurs pleinement satisfaits de leur achat. C'est pourquoi les vingt personnes qui travaillent ici sont avant tout des joueurs et non des financiers, moi y compris.

● *P.M. : Tu joues encore ?*

● E.A. : J'ai débuté avec Pong et une VCS. Depuis, je n'ai jamais arrêté de toucher à la programmation, au son, aux graphismes et aux jeux. Aujourd'hui, je n'ai plus beaucoup de temps pour programmer et cela me manque. D'autant plus que les développeurs actuels bénéficient d'énormes moyens comparés à ceux d'autrefois. Pour réaliser des démos, je disposais d'une machine cinquante fois moins puissante qu'une PlayStation !

● *P.M. : Quels conseils donnerais-tu aux passionnés de jeux cherchant à se lancer dans la programmation ?*

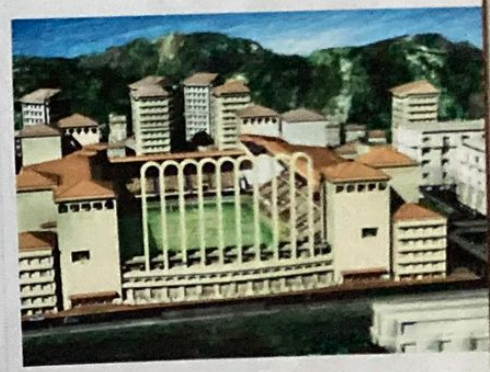
● E.A. : Qu'il ne faut pas se reposer sur les études. Avec ou sans le bac en poche, on peut programmer des petits trucs chez soi, l'objectif étant de découvrir la programmation par soi-même et d'aller le plus loin possible. Qu'ils apprennent seuls ou en groupe, peu importe : à plusieurs, cela permet des synergies. Ensuite, il s'agira d'aller frapper à la porte d'un studio de développement pour dire : «Je ne suis peut-être pas très bon, mais j'ai de la volonté. Je peux bosser sept jours sur sept pour apprendre et avancer.»... En clair, si on ne peut veiller tard et passer des nuits blanches devant un ordinateur,

INTERVIEW PAR BENJAMIN JANSSENS
PHOTO PATRICK SORDOILLET

ou pire, si on n'aime pas les pizzas et le Coca, alors c'est même pas la peine d'essayer d'être programmeur...

● *P.M. : Un dernier mot sur la suite, la prochaine étape dans l'évolution de Shen ?*

● E.A. : Il existe deux façons de faire bouger les choses : la manière forte qui consiste à tout casser, y compris soi-même – c'est donc dangereux – et la technique qui tend à montrer aux gens que nous sommes capables... Capables de réaliser des jeux de foot, de combats, d'aventure, de courses de bagnoles avec pour but de créer de nouveaux genres et une émulation. Mon souhait le plus cher serait d'augmenter la qualité des jeux par émulation. En sortant un super produit, la concurrence sera contrainte de faire mieux et, au final, c'est l'acheteur qui sort gagnant. C'est là ce que je recherche ardemment.



"Si on n'aime pas les pizzas et le Coca, alors c'est même pas la peine d'essayer d'être programmeur."

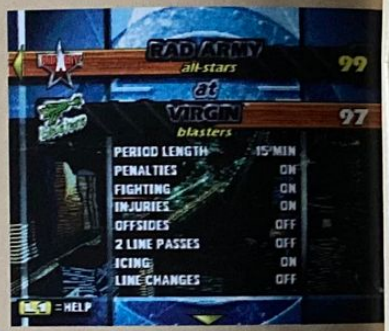
Versions Longues

Ce mois est décidément placé sous le signe de l'aventure : Pitfall 3D nous révèlera toutes ses ressources cachées, Spawn pourra jouer les vrais morts-vivants avec notamment un code d'invincibilité, idem pour l'ami Gex... Une série d'astuces aussi originales les unes que les autres dont le but est tout de même de vous faire passer un bon moment !

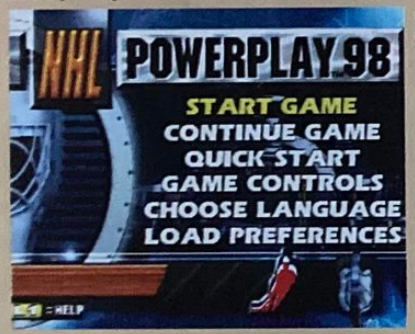
NHL Powerplay'98

Equipes cachées

Sélectionnez l'option Start Game du menu général puis choisissez Exhibition Mode. Immédiatement après, maintenez enfoncés simultanément les touches ×+△+□+○. Relâchez les boutons sur l'écran de sélection des équipes, Rad Army et Virgin Blasters seront désormais utilisables.



Rad Army et Virgin Blasters sont apparus.



Validez Start Game.

Sélectionnez Exhibition puis maintenez tout de suite après les boutons.

Faites les manipulations sur cet écran.

Maximum Force

Arcade mode

Sur l'écran des menus généraux, faites Select, Start, Select, Select, Start, Select, Select, Select, Start, Select quatre fois, Start. L'indication arcade mode apparaîtra à l'écran pour confirmer que l'astuce est enclenchée. Ce mode de jeu vous offrira la possibilité d'accéder à tous les niveaux secrets de la version arcade.

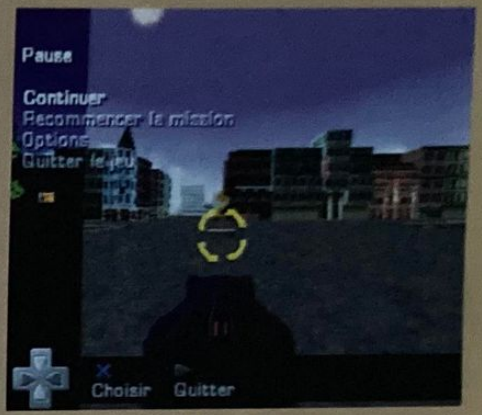
Auto Destruct

Cheat Mode

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : ▲, ▼, ◀, ▶, ▼, ▶, L1, R1, R1. Un son vous informera que tout baigne !

En cas de réussite, une nouvelle option nommée Menu Astuce apparaîtra.

Vous aurez la possibilité d'activer les astuces que vous désirez.



Toutes les combinaisons s'effectuent après avoir enclenché la Pause.

Debug Mode

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes :

▲, ▶, ◀, ▼, ○, L1, R1, R1, L1, ○, ▼, ◀, ▶, ▲.

Mode gore

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, ▼, R1, ◀, L1, ▶, R1.

Mode immortel

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : ◀, R1, ▲, L1, ▲, ▶, R1, ▼, L1.

Obtenir cinq Swarmers

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : ▲, ▼, ▲, ◀, ▶, R1, L1, R1, L1.

Double laser

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : R1, L1, R1, L1, ▲, ▼, ▲, ◀, ▶.

Sélection des voitures

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : ◀, R1, ▶, R1, ◀, R1, ▶, R1.

New York utilisable en Time Trial

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, ▶, ▼, ◀, ▲, R1.

Tokyo utilisable en Time Trial

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, ◀, ▶, R1, ◀, ▶, L1.

Subway utilisable en Time Trial

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, ◀, L1, R1, ▶, R1.

Choisir sa mission

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : ▲, ▼, ○, L1, R1, L1, ○, ▼, ▲.

Passer à la mission suivante

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : □, ○, R1, L1, ○, ▼, L1, ▲.

Nitros

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, ○, ▼, L1, ▲, □, ○, R1.

Avoir plein de sous

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, R1, ▲, ○, ▼, □, ▶, R1, L1.

Rajouter une minute au temps

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : ▼, L1, L1, ○, ○, R1, ▲, □, L1.

Star Wars : Masters of Teräs Käsi

Invulnérabilité

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, L1, L1, L1, ◄, ●, ●, ●, L1.

Fuel infini

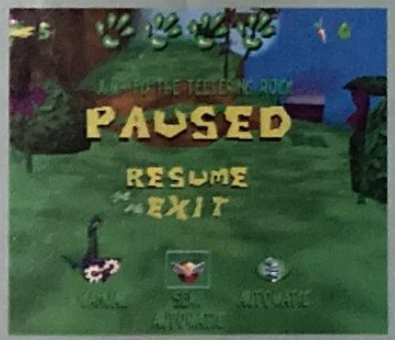
Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, ●, ◄, L1, ●, R1, L1, ▲, R1, ▼.

Changer d'uniforme

Sur l'écran de sélection des combattants, maintenez la touche L1 en validant votre personnage.

Sélection des niveaux

Pour accéder au choix des niveaux en VS Mode, terminez le jeu avec Chewbacca.



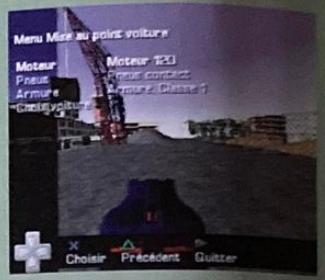
Placez votre curseur sur Exit.

La meilleure fin

Entrez ce code afin de commencer avec tous les bonus collectés et les niveaux explorés : R1, R2, ●, L2, ■, ✕, ■, R2, R2, R2, ●, L2, ■, ●, R2, ■, L2, R2, ✕, L2, ■, ●, R2, ■, L2, R2, ●, ■.

Customiser sa voiture

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, R1, L1, ▲, ▼, ●, ▼, ►, ◄, ■, R1.



Mode time trial complet

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : R1, L1, ●, ◄, ●, ●, ◄, L1, ●.

Epée laser invisible

Avec Luke ou Mara Jade, lancez l'épée laser grâce à votre jauge de super (celle en or). Lorsque votre arme est en l'air, pressez deux fois la touche R2. Lorsque l'épée reviendra, elle sera invisible !

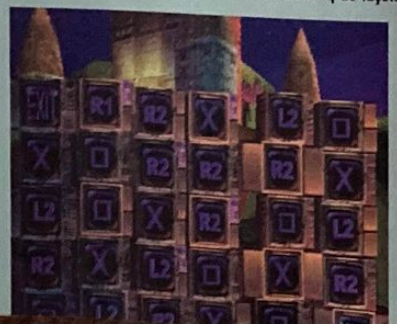
Grosse tête

Choisissez votre personnage sur l'écran de sélection puis maintenez enfoncé le bouton Select avant que le match commence.

Gex 3D-Enter the Gecko

Vies infinies

Pendant le jeu, faites Pause puis placez votre curseur sur Exit. Maintenez L2 puis effectuez les combinaisons suivantes : ▲, ▼, ►, ●, ▼. Un son vous avertira que l'astuce fonctionne. Désormais, vous ne perdrez plus de vie, l'indicateur restant au niveau cinq de façon permanente.



Entrez ce code dans le menu des passwords.

Indy 500

Voitures cachées

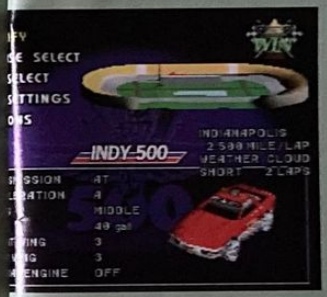
Sur l'écran-titre, faites ●, ✕, ●, ■, ●, ✕, ●, ■, ●, ✕, ●, ■. Un bruit de moteur vous confirmera la validité de l'astuce. Il suffira de vous rendre dans le menu de sélection des voitures pour jouir des nouvelles autos !

Faites les combinaisons sur cet écran.

Et voilà !

Changer de vue pendant les Replays

Pendant le replay, maintenez la touche Select enfoncée puis faites L1, L2, R1, R2, ●, ■, ou ● pour changer de vue.



C'est sur cet écran qu'il faudra exécuter la manipulation.

Course de Dragster

En mode un joueur, placez votre curseur sur l'option Qualify puis faites L1 + L2 + R1 + R2 + Start. En mode deux joueurs, faites L1 + L2 + R1 + R2 + Start sur l'écran des handicaps.

Le but du jeu sera d'être le plus rapide en ligne droite.

Need for Speed III : Hot Pursuit

Toutes les voitures et les circuits standards

Dans le menu des options, sélectionnez Pseudo puis entrez le nom suivant : SPOILT. Un son retentira en cas de succès.

Voitures bonus

Jaguar XJR-15 : entrez 1JAGX
Mercedes Benz CLK GTR : entrez AMGMRC
El Nino supercar : entrez ROCKET

Voilà un échantillon des voitures dont vous bénéficierez !

Nouvelle vue

Dans le menu des options, sélectionnez Pseudo puis entrez le nom suivant : SEEALL.

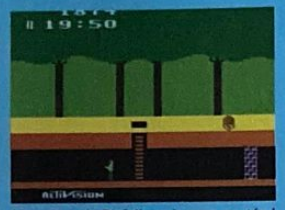
Circuits bonus

Entrez ls nouveaux noms suivants dans le menu des pseudos :
The RoomToy : entrez PLAYTM
Caverns Underground : entrez XCAV8
AutoCrossCanyon : entrez XCNTRY
Space Race : entrez MNBEAM
Scorpio-7Underwater : entrez GLDFSH
Empire City : entrez MCITYZ

Pitfall 3D

Petit jeu

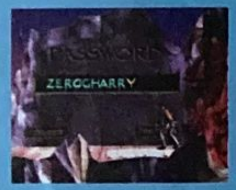
Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
CRANESBABY



L'ancêtre de Pitfall est à votre portée !

Mode vol

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
ZEROGHARRY



Harry aura tendance à flotter tout seul !

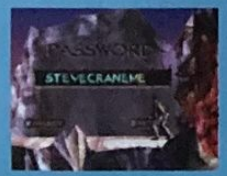
Grosse tête

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : BIGHEADHARY

La grosse tête : un classique de l'astuce...

99 vies

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : STEVECRANEME

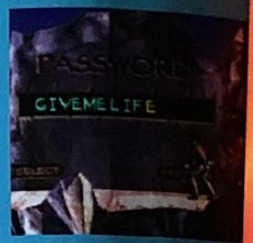


Supprimer les commentaires

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : STOPTALKING

Vies supplémentaires

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
GIVEMELIFE



Voir les démos

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
PLAYMOVIES

Voir les crédits

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
CREDITS

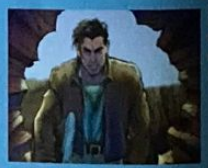
Invisibilité

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
2DHARRY

En fait, Harry est plat comme une feuille de papier !

Voir les B.D. animées

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
PITFALLCOMIC

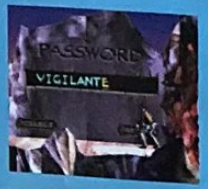


Plusieurs animations vous attendent...

Démo de Vigilante

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : VIGILANTE

Incroyable ! Vous allez pouvoir jouer seul ou à deux au très prometteur Vigilante. Et si l'on compte l'ancien Pitfall, on se retrouve donc, grâce à ces astuces, avec trois jeux en un.

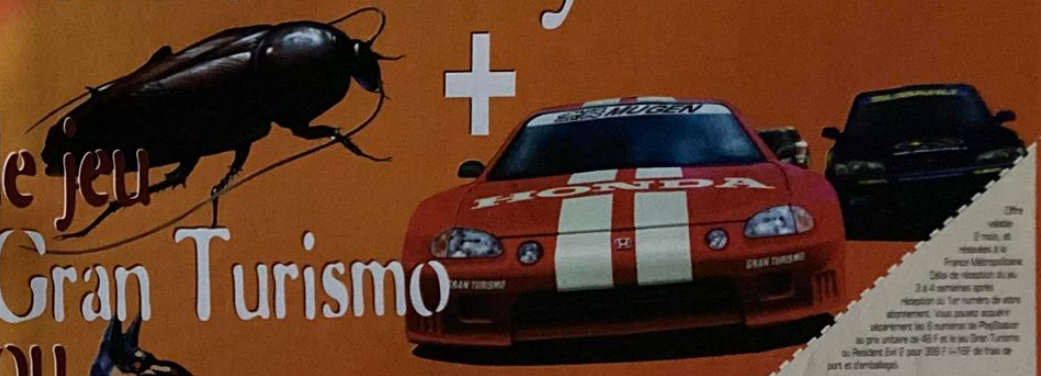


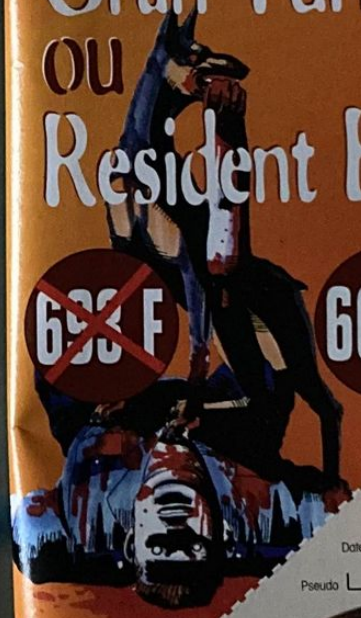
Un jeu qui rappelle Interstate sur PC !

La totale

1 an de PlayStation

le jeu Gran Turismo ou Resident Evil 2





693 F 609 F

OUI, JE M'ABONNE À PLAYSTATION :

❑ 6 mois de PlayStation Magazine (6 n°) + le jeu Gran Turismo pour 609 F seulement !

❑ 6 mois de PlayStation Magazine (6 n°) + le jeu Resident Evil 2 pour 609 F seulement !

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation par
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Expire le : _ _ _ _
Date de naissance .....
Pseudo _
Signature

PS232

BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : PlayStation Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Spawn the Eternal

Invulnérabilité momentanée

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1. Ensuite faites ●, ●, ●, ●, ■, ■.

Spawn sera invincible s'il clignote en vert.

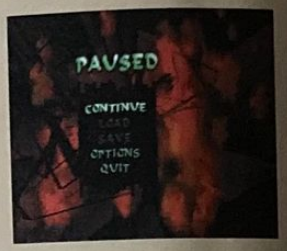
Avoir tous les items

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L2 + R2. Ensuite faites ✕, ■, ●, ●, ■, ●.

Sauter les niveaux

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 + L2 + R2. Ensuite faites ●, ✕, ■, ●, ●, ●.

Faites d'abord Pause avant d'effectuer les manips' !



Obtenir tous les Power-up

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L2 + R2. Ensuite faites ●, ●, ■, ✕, ●, ✕.

Invisibilité

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1. Ensuite faites ■, ■, ●, ●, ●, ✕.

Reprendre de la force

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1. Ensuite faites ●, ●, ●, ■, ●, ●.

Regagner de la magie

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1. Ensuite faites ●, ●, ✕, ■, ●, ●.

Reprendre de l'énergie

Faites L1 + L2 pendant le jeu.
Cette astuce est limitée en nombre.
Donc, pensez à vous recharger en magie !

Powerboat Racing

Entrez le code dans ce menu et pas dans celui des passwords !

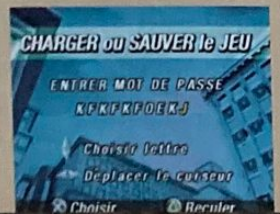
Grosse tête

Entrez dans le menu des noms le code suivant : DEFORM.
Lorsque vous commencerez la partie, les pilotes auront tous une tête énorme !

Courier Crisis

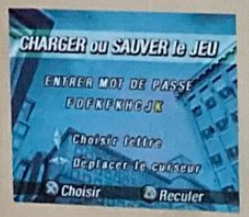
Rouler avec la Pantera

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : KFKFKFOEKJ



Zakskar

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : FDFKFKHCJK



Oh le zoli vélo !

Gagnez la simulation auto du siècle !

En test dans ce numéro ! 10/10

GRAN TURISMO

sur PlayStation offerts par

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

3615 PSNEWS
Le Serveur Officiel de PlayStation
1,29fr/m

PlayStation

The logo PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SCES logo is a trademark of Sony Corporation. © 1997, 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. «Gran Turismo is Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All manufacturer's cars, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights Reserved.

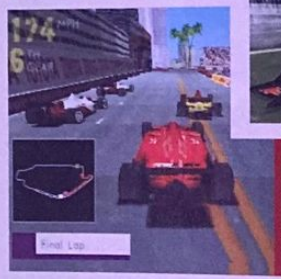
Un CD d'enfer!

«Et oui, une météo très particulière aujourd'hui en effet puisque...» Mmmmh, m'est avis que je me suis trompé d'émission. Je devrais arrêter de regarder les rediffs de «Les Nuls». J'ai l'impression que ça s'en ressent sur mon boulot. Enfin bon, si le temps n'était pas si bizarre non plus... Il y a deux jours encore, croyez-le ou non, eh bien il neigeait à Paris. En avril. Bon, ce n'est pas si bizarre, c'est vrai, mais genre la veille, il y avait du soleil... Comment ? Le CD de démos ? Ah oui...

NEWMAN HAAS RACING

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : COURSE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS SUR 1 CIRCUIT

Vous avez ici l'occasion de faire quelques tours de piste seul (enfin si on veut, puisque vous êtes tout de même confronté à quinze concurrents) ou bien avec un ami. Les commandes sont simples et une option dégâts On/Off est paramétrable. Il vous faudra conduire comme un véritable Dieu si vous voulez, en l'espace des quelques tours qui vous sont impartis, vous classer parmi les six premiers. Prenez garde au premier virage à droite. Il se trouve à la fin d'une ligne droite particulièrement longue et il surprend neuf fois sur dix lorsqu'on ne fait pas attention. Surveillez votre radar. A noter que si vous maintenez Select enfoncé, vous accédez au mode caméra qui vous permet, via les touches du pad, de voir la course depuis n'importe quelle voiture et selon différents angles. Evidemment, pendant ce temps là, vous aurez sans doute un peu de mal à conduire...



⊗	Accélérer
□	Freiner
○	Marche arrière
L1 et R1	Modifier les vues (5 différentes)

KULA WORLD

EDITEUR : GAME DESIGN SWEDEN
GENRE : REFLEXION
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 3 NIVEAUX

Voilà enfin une démo jouable qui va vous donner une idée du concept pour le moins original de Kula World. Ici, vous dirigez un ballon qui se trouve perdu dans des décors vaguement labyrinthiques. Votre but consiste à trouver la ou les clefs qui vous permettront d'atteindre la sortie du niveau. Pour ce faire, vous devrez souvent vous balader sur toutes les faces des structures sur lesquelles vous vous trouvez - qui sont constituées de blocs - afin que rien ne vous échappe. Pour accéder à un autre côté, il faut que vous soyez à une extrémité de bloc. A partir de là, vous pivotez et il ne reste plus qu'à vous promener où bon vous semble. Le saut, assez limité, ne permet que de franchir l'espace d'une case. C'est assez compliqué à expliquer mais dans les faits, vous comprendrez une fois que vous vous y serez essayé deux minutes. Ah, une dernière recommandation : les bonus sabliers font se retourner le vôtre (de sablier) qui se trouve en haut de l'écran. Le temps restant devient celui écoulé et vice-versa. Eviter de récupérer un de ces bonus en tout début de partie...

Croix du paddle pour se diriger et effectuer les rotations à 90°

⊗	Sauter
R1	Regarder vers le bas
R2	Regarder vers le haut

FORSAKEN

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : SHOOT
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU

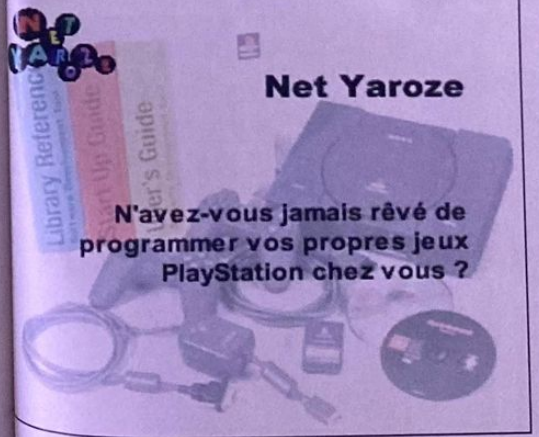
Forsaken, c'est un peu le test ultime pour savoir si vous avez l'estomac bien accroché avant de vous essayer aux montagnes russes. Dans ce jeu, tout bouge, tout tourne et cela s'effectue avec une telle fluidité que certains, après avoir testé le jeu un peu trop longtemps, lâchent le paddle les mains moites en recherchant à tâtons un sac où vomir... Une prise en main de quelques minutes est nécessaire avant de se sentir à l'aise avec les commandes. Cette démo vous invite en fait à vous sortir des entrailles d'un volcan prêt à entrer en éruption d'un moment à l'autre. Il faut donc aller le plus vite possible en vous débarrassant des multitudes d'ennemis qui vous barrent le chemin. Des tas de bonus armes et boucliers apparaissent lorsque vous détruisez vos adversaires. Emparez-vous en et admirez un peu la puissance de feu dont vous pouvez disposer. Assez spécial dans son genre (il rappelle Descent), Forsaken est un soft doté d'une réalisation technique bluffante. Vous aurez l'occasion de vous en rendre compte par vous-mêmes en admirant, entre autres, la qualité de l'animation et les effets de lumière... A noter que le jeu est compatible avec le paddle analogique. Attention, toutefois, car il devient alors fort difficile à maîtriser. Le premier "analog controller" (celui de gauche) sert à pivoter, le second remplace les touches du paddle tandis que la croix de direction, lorsque vous allez vers la droite ou la gauche, vous fait tourner rapidement. Ça devient du délire ! Un jeu qui tient de l'essai psychédélique, quelque part...

R1	Avancer
R2	Reculer
L1	Tir arme n°1
L2	Tir arme n°2
□	Déplacement vers la gauche
○	Déplacement vers la droite
△	Déplacement vers le haut
⊗	Déplacement vers le bas

NET YAROZE

EDITEUR : SONY
GENRE : PROMO
PROGRAMME : UNE VIDÉO DE PRÉSENTATION

Le grand recrutement de petits génies de l'informatique continue. Si vous êtes un programmeur en herbe et que vous possédez une petite fortune personnelle - faut quand même avoir un PC à la maison et une PlayStation noire coûte plus cher qu'une grise - rien ne vous empêche de vous essayer aux joies de la programmation sur Net Yaroze. Le résultat peut parfois être probant (voir Terra Incognita, présent dans ce même CD). Renseignements et tutti quanti dans ce petit film de présentation à la grammaire correcte...



ASTUCES INÉDITES
3615 CHEAT

THE INCREDIBLE CONEMAN

JEU NET YAROZE
GENRE : PACMAN

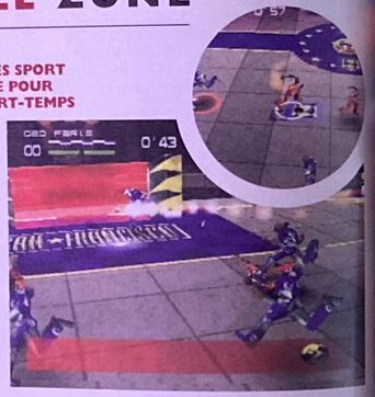
Sous ce titre tout empreint de modestie se cache une espèce de Pacman-like ma foi assez sympathique. Le jeu vous met dans la peau d'une espèce de heu... hommetronc chauve qui doit ramasser tout un tas de petits points rouges disséminés sur le sol. Les décors labyrinthiques dans lesquels vous évoluez sont bien évidemment hantés par des fantômes (quatre exactement) qui se déplacent de façon totalement aléatoire. Vous devrez donc autant à votre chance qu'à votre habileté de rester en vie. Les bonus étoiles vous permettent, lorsque vous les prenez, d'augmenter de façon significative votre vitesse de déplacement durant quelques secondes. Le nombre exact de niveaux inclus dans ce jeu reste un mystère. Personnellement, je suis allé jusqu'au neuvième avant de succomber aux assauts sauvages des fantômes colorés...

Croix du paddle pour se diriger	
⊗ ● ● ●	Modifier l'angle de vue
L1, L2, L3, L4	Modifier l'angle d'éloignement

DEAD BALL ZONE

EDITEUR : GT INTERACTIVE
GENRE : SIMULATION PAS TRES SPORT
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS SUR UN QUART-TEMPS

Une petite minute d'affrontements sauvages, voilà ce qui vous est proposé ici. Les deux camps se font face. Chacun essaie de marquer un but et tous les coups sont permis. Passez, tirez, feintez... Et lorsque vous n'êtes pas en possession de la balle, jetez-vous dans les jambes de vos adversaires (avec la touche ●) ou bien mettez-leur carrément une droite ⊗. Ça va vite, ce n'est pas toujours très clair mais bon, c'est surtout une question d'habitude. La version finale proposera des tas d'équipes, un mode championnat, des angles de vues paramétrables, etc.



⊗	Tirer
●	Passe
L2 et R2	Effet à droite ou à gauche, lors d'un tir
L1	Conserver son joueur (laissez enfoncé)
R1	Turbo

TERRA INCOGNITA

JEU NET YAROZE
GENRE : AVENTURE

Ce petit jeu d'aventure vous invite à pénétrer au coeur d'un temple gardé par un énorme dragon (enfin disons qu'il est plus baléze que vous). Avant d'y arriver, vous devrez traverser tout un tas de tableaux qui vous poseront différents problèmes. Il faudra en fait constamment jouer avec les angles de vue pour bien appréhender la situation et tenter de deviner comment la résoudre. Les énigmes restent assez simples puisqu'il s'agit la plupart du temps d'empiler des caisses ou bien d'activer des switchs etc. Un conseil : souvenez-vous que les caisses peuvent s'empiler sur à peu près n'importe quoi (une pancarte ou une bombe, par exemple). Vous allez voir, au début c'est énervant mais en fait le jeu est court, et on arrive au dragon assez facilement à force d'acharnement.

⊗	Sauter
■	Ramasser un objet/coup d'épée
●	Utiliser objet
R1, L1	Rotation à 45°
R2, L2	Eloigne ou rapproche la caméra

PLAYSTATION Magazine
chaque mois dans votre boîte aux lettres

Profitez de plus d'1 mois de lecture gratuite en vous abonnant

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

PS113

Oui, je profite de votre offre pour :

1 ☐ 1 an (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de 539 F soit 2 Numéros gratuits !

2 ☐ 6 mois (6 Nos de PlayStation) = 245 F au lieu de 294 F soit 1 Numéro gratuit !

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Expire le ☐☐ ☐☐
Signature obligatoire :

Voici mes coordonnées :
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....

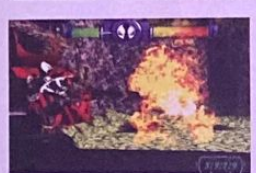
Offre valable 2 mois pour chaque abonné. 6 mois = 278 F / 1 an = 498 F. Tarif étranger sur demande par demande au : 01 44 69 41 19 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.
Conformément à la loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises.
Offre réservée au lecteur en France métropolitaine.

Court métrage

Ni compromis, ni compromissions. Ce mois-ci encore, PlayStation Magazine vous parle de tous les jeux sortis en boutique. Et pas de bon coeur la plupart du temps... N'est ce pas M. Hasbro ? Bref, nous restons très vigilants... A suivre.

Spawn the Eternal

Mix raté de Tomb Raider et de Nightmare Creatures, Spawn the Eternal peut être considéré comme une sorte d'hymne à la médiocrité. Ce beat'em all dédié à l'un des héros les plus gores du comics américain respecte donc à la lettre la grande tradition des grosses licences. C'est super moche, les phases de combats sont absolument inintéressantes et l'aspect recherche est réduit à sa plus simple expression. C'est à se demander comment Todd McFarlane (créateur de la B.D.) a pu cautionner un tel produit. Seul point positif, notre ami Spawn et ses allures d'orang-outang, nous ont bien fait marrer. Finalement ce titre ne mérite pas totalement le zéro pointé, allez on va être sympa !



1/10 — Editeur : Sony C.E. — Déjà disponible

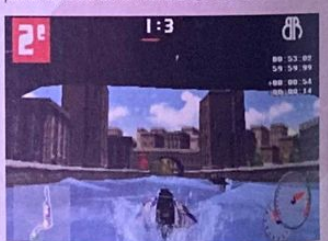
Poy Poy

Bomberman, tout le monde connaît. Des petits bonshommes en combinaison spatiale s'envoient à la tronche des bombes placées aux quatre coins d'un niveau. Poy Poy reprend exactement le même principe. Au lieu de bombes, ce sont des objets tels fusées, pierres ou encore personnages eux-mêmes qui feront office d'armes et missiles. C'est amusant... cinq minutes, (même si à quatre, on peut facilement doubler la durée du fun), mais ça n'innove en rien face au jeu inégalable de Human.

Editeur : Konami — Disponible en mai — 5/10

Powerboat Racing

Cela vous dit de piloter des off-shores à fond les manettes dans des courses sans originalités ? C'est ce que nous propose Powerboat Racing en guise de réjouissance. Il faut bien le dire, même si l'animation n'est pas d'une fluidité à toutes épreuves, la qualité de la 3D reste largement potable. Quant à la maniabilité, elle semble plus simple que celle de Rapid Racer. Mais bon, par manque de charisme et de fun, le soft baigne dans l'ennui. De ce fait, on se retrouve vite avec un jeu dont le seul intérêt est de constituer une (piètre) alternative à un Rapid Racer surexploité. Si toutefois on raffole de l'off-shore...



Editeur : Interplay — Disponible en mai — 4/10

Indy 500

Indy 500 c'est un peu le Newman Haas du pauvre. Quand on sait que le titre de Psygnosis est loin d'être une bombe, on se fait assez rapidement une petite idée des qualités ludiques de ce soft sorti au pays du soleil levant dans la plus grande des discrétions voilà maintenant plus d'un an ! Inutile de vous cacher qu'il est particulièrement difficile d'apprécier les extravagances des modèles de conduite et de fermer les yeux sur les faiblesses techniques d'Indy 500 après avoir goûté, de longues nuits durant, aux joies de Gran Turismo. Un soft sans grand intérêt très en deçà des productions actuelles. A éviter coûte que coûte.

2/10 — Editeur : JVC — Déjà disponible

Star Wars : Masters of Teräs Käsi

Elaborer un excellent jeu de bastons est désormais un challenge de taille compte tenu de la présence de titres de qualités (Soulblade, Tekken...). Il était donc prévisible que Lucas Arts se casse les dents dans cet exercice de style, en nous pondant un soft de «stomba» axé sur l'univers de Star Wars. Vous avez le choix entre neuf personnages (à la modélisation simpliste) possédant chacun une barre de force. Une fois remplie, cette dernière permet d'effectuer une super attaque... Les graphismes sont sombres et les décors minables. Quant à l'animation, elle reste acceptable et ne bouscule aucune référence. Pour conclure, MTK est un jeu moyen, sans innovation, qui aurait gagné à être plus abouti. Quoique...

2/10 — Editeur Lucas Arts — Déjà disponible

Si mauvais qu'on n'a pas voulu nous l'envoyer ?

Beast Wars Ani Mutants

Oubliés de tous, nos amis les Transformers nous la joue stars sur le retour. Inachevé, laid, vide, inintéressant au possible, ce shoot'em up en 2D et demie mettant en scène des robots d'assauts super ringards ayant la capacité de se métamorphoser en bêtes sauvages, arbore sans le moindre complexe une réalisation digne des pires productions Net Yaroze du moment et se paie en plus le luxe d'être dans les étalages des magasins sans que notre rédaction en ait été informée ! Décidément, il y en a qui aime vivre dangereusement. Un come back totalement inutile, pathétique, sans espoir, orchestré avec beaucoup de maladresse par Hasbro Interactive et Millenium qui ne méritent qu'une chose : un carton rouge vif exemplaire.

Editeur : Hasbro Interactive — Déjà disponible — 1/10

Complétez votre collection

4 démos sur le CD : Agent Armstrong (jouable), Speedster (jouable), Rage Racer (jouable), LBA (jouable).
Makings of : Tomb Raider II, Final Fantasy VII.
Castings : Ace Combat 2, Conquest Earth, Pandemonium 2...
Travellings : Explosive Racing, Rage Racer, Wing Commander IV, Actua Golf 2...
Gros Plan : Vincent Cassel, Buckshot Lefèmoue.
Versions Longues : Area 51, Need for speed 2, Burning Road, Pandemonium !, Soviet Strike...

5 démos sur le CD : Actua Golf (jouable), Kurushi (jouable), Overboard (jouable), Rally Cross (jouable) et Hercule (vidéo).
Makings of : Moto Racer.
Castings : Duke Nukem 3D, Colony Wars, Metal Gear Solid, Overboard....
Travellings : Formula One 97, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Rapper, Fantastic Four ...
Gros Plan : Spicy Box, Masaya Matsuura (le père de Parappa !).
Versions Longues : Independence Day, Warcraft 2, Wing Commander IV, Grid Run, Contra : Legacy of War....

5 démos sur le CD : The Fantastic Four (jouable), Formula One'97 (jouable), Rapid Racer (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Rosco Mc Queen (non jouable).
Makings of : Tomb Raider II, Alerte Rouge.
Castings : ECTS 97, Toca Touring Car, Nightmare Creatures, Resident Evil, Dracula X ...
Travellings : L'Odyssée d'Abe, Moto Racer, Kurushi, Rapid Racer...
Gros Plan : Olivier Panis, Séverine Ferrer, Raggasonic.
Versions Longues : Nuclear Strike, V-Rally, Croc, Le Monde Perdu...

7 démos sur le CD : Final Fantasy VII (non jouable), Hercule (jouable), Les Chevaliers de Baphomet 2 (jouable), Test Drive 4 (jouable), Ace Combat 2 (jouable), Parappa the Rapper (jouable), Deathtrap Dungeon (non jouable).
Makings of : Men in Black.
Castings : Gran Turismo, Les Chevaliers de Baphomet 2, Messiah, Spawn, Net Yaroze, Colony Wars, Alerte Rouge, Toca Touring Car...
Travellings : Final Fantasy VII, Castelvania, NHL 98, G-Police, MDK, Tennis Arena...
Gros Plan : Cut Killer, Millionnième PlayStation.
Versions longues : Formula One'97, Hercule, Dynasty Warriors, Street Fighter Ex Plus Alpha...

7 démos jouables sur le CD : G-Police, Overboard ! (2 joueurs), Tomb Raider II, Crash Bandicoot 2, Colony Wars, Toca Touring Car, Machine Hunter.
Makings Of : Gran Turismo, One.
Castings : MediEvil, Shadow Master, Populous III, Gex 2, Bloody Roar...
Travelling : Tomb raider II, Alerte Rouge, Les Chevaliers de Baphomet 2, Colony Wars, Crash Bandicoot 2, FIFA 98, Jersey Devil...
Gros Plan : Bentley Rythm Ace, Ron Perlman.
Versions Longues : Rapid Racer, G-Police, Kurushi, L'Odyssée d'Abe, Overboard !, Nightmare Creatures...

Désolé ! Les numéros 1, 2, 3, 5, 6, 7 et 8 ainsi que les deux premiers Hors-Série sont déjà épuisés.

6 démos jouables sur le CD : A Dog Tale, Power Soccer 2, Pandemonium 2, Courier Crisis, Grand Theft Auto, Frogger.
Makings Of : Rascal, Snow Break.
Castings : Heart of Darkness, Gran Turismo, Pitfall 3D, Nagano Winter Olympics'98, Spawn the Eternal...
Travellings : Bloody Roar, Marvel Super Heroes, NBA Pro 98, Skull Monkeys, Cool Boarders 2...
Gros Plan : Air, Casper Van Dien.
Versions Longues : Spécial Final Fantasy VII.

7 démos sur le CD : Gran Turismo (vidéo), Actua Soccer 2 (jouable), Discworld 2 (jouable), Cool Boarders 2 (vidéo), Formula Karts (jouable), Rosco Mc Queen (jouable), Judge Dredd (jouable).
Makings of : Forsaken, Le Cinquième Element, Diablo...
Castings : Tekken 3, Dark Omen, Reboot, Snow Racer '98, Baby Universe, Resident Evil 2...
Travellings : NHL Powerplay 98, Nagano Winter Olympics'98, Risk, Steel Reign, Ark of Time...
Gros Plan : Alro Jazz.
Versions Longues : Pandemonium 2, NHL Powerplay 98, Alerte Rouge, Nuclear Strike, spécial The Last Report...

6 démos sur le CD : Bloody Roar (jouables), Cool Boarders 2 (jouable), Alerte Rouge (jouable), Bushido Blade (non jouable), Armored Core (jouable), Bouncer II (version jouable).
Makings of : Newman Haas, Return Fire 2, Dead Ball Zone, Moto Racer 2, Duke Nukem, Alien Resurrection...
Castings : Rushdown, Pitfall 3D, Riven, Need For Speed 3...
Travellings : Snow Racer 98, Bushido Blade, Gex 2, Theme Hospital, One, NBA Fastbreak'98...
Gros Plan : Scratch Pet Land, Pierre Adane.
Versions Longues : Nascar 98, Nightmares Creatures, One, NBA Live 98, TOCA Touring Car, Spécial Bushido Blade...

7 démos sur le CD : Gran Turismo (non jouable), Gex-Enter the Gecko (jouable), Rascal (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Kula World (non jouable), Crime Killer (jouable), M6 Turbo Racing (jouable).
Makings of : Dossier la Planète Foot avec un reportage sur toutes les prévisions, O.D.T., Legend : Sword & Blood...
Castings : Metal Gear Solid Snake, Batman & Robin, Forsaken, Bushido Blade 2...
Travellings : Resident Evil 2, Need for Speed 3, Dark Omen, Diablo, Newman Haas...
Gros Plan : Fonky Family.
En coulisses avec : Ian Livingstone.
Versions Longues : Pitfall, Gex, MDK, Skullmonkeys, Steel Reign, Mass Destruction...

Un numéro spécial solutions et astuces
Tomb Raider II, l'Odyssée d'Abe, les secrets inédits de Final Fantasy VII, Les Chevaliers de Baphomet 2, Herc's Adventure, Colony Wars, Castlevania, Discworld 2, Dynasty Warriors, Crash Bandicoot 2, Duke Nukem 3D, Bloody Roar...
Et les astuces de Dragon Ball Final Bout, Toca Touring Car, Marvel Super Heroes, Test Drive 4, Cool Boarders 2...
Et découvrez en exclusivité la dernière simulation de Psygnosis : Newmann Hass.

Faites vite!
Les anciens numéros de PlayStation Magazine s'épuisent les uns après les autres...

Pour compléter votre collection, rédigez un chèque de 56 francs par numéro (49 F + 7 F de frais de port) et 42 francs pour le Hors Série n°3 (35 F + 7 F de frais de port), sans oublier de préciser le ou les numéros que vous désirez recevoir. Libellez votre chèque à l'ordre de PlayStation Magazine et envoyez-le à l'adresse suivante :

PLAYSTATION MAGAZINE
SERVICE VPC BP4
59718 LILLE CEDEX 9

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Code Postal ☐☐☐☐☐
Ville .....

☐ N°4 ☐ N°9 ☐ N°10 ☐ N°11 ☐ N°12 ☐ N°13
☐ N°14 ☐ N°15 ☐ N°16 ☐ N°17 ☐ N°18 ☐ N°19
☐ HS N°3

Conformément à la loi Informatique et libertés du 06.01.78 (Art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.
Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises.
Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Petites annonces

Achat

Département 06
Achète Red Alerte de 150 à 170 Frs. Tel à Bruno au 04 93 57 72 29 après 19h du lundi au vendredi.

Département 11
Achète PlayStation + 1 manette + Jonah Lomu : 500 Frs maxi. Tel au 04 68 74 26 90 à partir de 19h.

Département 26
Achète divers jeux sur PlayStation, faire offre au 04 75 46 20 94 de 19h30 à 21h ou par écrit à Broilles Stéphane Quartier La Géalée 26160 La Begude de Mazenc.

Département 34
Achète Player Manager à prix sympa. Tel à Nico au 04 67 27 26 12 de 18h à 20h.

Département 42
Achète Soviet Strike, Nuclear Strike, Wing Over, Return Fire. Tel à Ghislain au 04 77 51 84 09 ou au 04 77 51 85 14 après 18h.

Département 44
Achète Bobble Bobble : 200 Frs. Tel au 02 40 70 92 94.

Département 45
Achète GTA, Fifa 98, Snow Racer 98, Bushido Blade, FF VII pas cher. Vends Les Chevaliers de Baphomet 2 et démos et souns. Tel au 02 38 87 31 85 le mercredi après-midi, le week-end après-midi.

Département 57
Achète Dragon Ball Z Densetsu pour 150 Frs. Tel à Pierre au 03 87 63 64 69.

Département 63
Achète PlayStation à moins de 700 Frs + jeu (de Tournoi 1) si possible. Tel à Tony au 04 73 97 04 75 après 17h en semaine.

Département 68
Achète hors-série n° 1 et n°2 et anciens numéros de PlayStation Mag + CD démos, Micro Machines entre 100 et 125 Frs. Capoulade Christophe 43 Rue Jean Moulin 68730 Blotzheim.

Département 69
Achète Need for Speed 2 : 100 Frs. Tomb Raider II : 100 Frs. Pandemonium 100 Frs. GTA 150 Frs. Tel à Pascal au 04 78 22 60 71 aux heures de repas.

Département 83
Achète Tomb Raider II avec solution à moins de 200 Frs. Tel à Stéphanie au 04 94 74 20 23 après 17h en semaine.

Département 94
Achète magazine PlayStation hors-série n°1 et 2. Tel à Lionel au 01 46 72 76 07.

Contact

Département 02
Echange Abe, LBA, Moto Racer contre Colony Wars, Actua Golf 2, TOCA Touring Car, Time Crisis sans le Gun. Tel entre 18h et 21h au 03 23 57 47 17.

Département 02
Echange Abe contre Fighting Force ou SF Ex Plus Alpha contre Bloody Roar ou Crime Killer. Tel à Raphael le week-end aux heures de repas au 04 95 36 26 78.

Département 03
Echange Alien Trilogy contre Ayrton Senna Kart Duel ou Sim City 2000 ou Tomb Raider II, Resident Evil. Vends démos : Alerte Rouge, Colony Wars, Tomb Raider II : 25 Frs pièce sans port. Tel au 04 70 43 56 31 aux heures de repas.

Département 28
Echange ISS Pro contre Resident Evil, Director's Cut ou Die Hard Trilogy, le Monde Perdu, Duke Nukem 3D. Tel au 02 37 83 56 92.

Département 29
Echange Air Combat, Ridge Racer Revolution contre Bloody Roar. Tel à Damien au 02 98 34 08 30.

Département 35
Echange jeux PlayStation : Tomb Raider II, Croc, Auto Destruc, Nightmare Creatures contre Bloody Roar, Gex 2, Resident Evil 2, NFS 3, Rascal, Lucky Luke. Tel à Alex au 02 99 00 06 46.

Département 54
Echange Bushido Blade contre TOCA Touring Car ou Formula One 97 ou Ace Combat 2. Tel à Mathieu au 03 83 51 04 16 uniquement dans le dép. 54.

Département 59
Echange V-Rally, Formula One 97, Resident Evil Director Cut's, Warcraft 2, Destruction Derby 2, MMV3 contre Sim City, Theme Park, M6 Turbo Racing. Tel à Jérémy au 03 20 05 32 73 ou Kobby au 08 36 60 90 90 puis 06 69 25 40 66.

Département 62
Echange Les Boucliers de Quetzacoalt contre Final Fantasy VII. Tel à Benjamin au 03 21 30 58 04.

Département 65
Echange démo MDK, Tomb Raider II, Spider, Coumer Crisis, Exhumed, Colony Wars, Oddworld, Powerboat Racing, Pandemonium 2, Explosive Racing contre Tobal 2 ou autre démo de 15 à 20 Frs. Tel à Chris au 05 62 93 47 36.

Département 76
Echange carte mémoire Sony 15 blocs contre sac DJ ou CD démo. Tel au 02 35 91 43 33.

Département 78
Echange Bushido Blade contre GTA. Tel au 01 34 89 39 80.

Département 80
Echange Need for Speed 2 contre un bon jeu. Tel à Salhim au 03 22 52 99 49 aux heures de repas.

Département 93
Echange Baphomet 2 ou Parappa the Rapper contre Fifa 98, GTA ou les 2 jeux contre volant et pédalier. Tel au 01 48 49 01 63.

Vente

Département 07
Vends Bushido Blade, Cool Boarders 2, Crash Bandicoot 2, Fifa 98, Fighting Force, Final Fantasy VII, Formula One 97, Herc's Adventure, Marvel, Moto Racer, NBA Live 98, Rally Cross, Raystorm, Extreme Snowbreak, SF Ex + Alpha, Jet Rider 2, Tomb Raider II à 250 Frs. Tel à Bertrand au 06 12 74 84 98.

Département 07
Vends PlayStation + MIC + Negcon + souris + cable RGB + Tomb Raider II, Crash 2, Baphomet 2, Alerte Rouge, Castelvania, Ace Combat 2, Duke Nukem 3D et autres jeux : le tout pour 2500 Frs port compris. Tel au 04 75 38 06 16.

Département 08
Vends PlayStation + 2 manettes + 1 carte mémoire + 7 CD démos + 5 jeux (Porsche Challenge, Pandemonium 1 et 2, Resident Evil, V-Rally) + cable RVB + revues, le tout pour 1800 Frs. Tel au 03 24 52 25 31 après 17h.

Département 09
Vends TOCA Touring Car 250 Frs, Moto Racer 250 Frs, Die Hard Trilogy + Gun : 400 Frs, WipEout 2097 : 200 Frs. Tel au 05 61 65 31 49 après 18h.

Département 12
Vends jeux neufs : Tomb Raider II, Fifa 98, V-Rally, Formula One 97, TOCA Touring Car, Senna Kart Duel : 230 Frs, Porsche Challenge et Formula One 125 Frs. Tel au 05 65 63 89 64 aux heures de repas.

Département 13
Vends Crash Bandicoot 2 : 240 Frs, Ace Combat 2 : 240 Frs, Final Fantasy VII : 220 Frs. Tel à Maxime au 04 42 92 84 43.

Département 27
Vends Micro Machines V3, Formula One 97 : 250 Frs, Final Doom 200 Frs, manette 50 Frs ou échange contre carte mémoire. Tel au 02 32 58 30 23 après 20h.

Département 29
Vends Track and Field, Total NBA 96 à prix intéressant : 360/400 Frs les 2. T el au 02 98 85 17 66 le vendredi et le samedi.

Département 31
Vends Tomb Raider II, V-Rally, Time Commando, Need for Speed, Formula One de 150 à 200 Frs. Tel au 05 61 78 60 57.

Département 33
Vends ISS Pro 170 Frs, Micro Machines V3 : 170 Frs, Warcraft II : 170 Frs, Rally Cross 150 Frs, Soul Blade 150 Frs ou faire offre pour échange. Tel à Fred au 05 56 81 59 38 le week-end.

Bulletin d'abonnement

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

PlayStation Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6n°) pour **245 F** au lieu de ~~294 F~~ soit 1 numéro gratuit !

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois :
6 n° + 6 CD au prix de 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ❑ banquaire ❑ mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Expire le : ☐☐ ☐☐ Signature :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : _____
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐ Sexe : ❑ M ❑ F

PS 10

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

annonces

Département 33
Vends V-Rally, NBA 97, Soul Blade : prix à débattre. Tel à Thierry au 05 56 05 36 26 aux heures de repas.

Département 33
Vends Warcraft II : 200 Frs, ISS Pro, Micro Machines V3, Rally Cross 180 Frs, Soulblade, Porsche Challenge 150 Frs. Tel à Frédéric le week-end au 05 56 81 59 38.

Département 33
Vends Crash Bandicoot 2, Fighting Force, Croc, Rapid Racer, Final Fantasy de 200 à 250 Frs port inclus. Tel à Régis au 05 56 45 52 30.

Département 35
Vends Warcraft 2 : 250 Frs, Pad Sony 100 Frs, V-Rally + Negcon : 550 Frs, Doom 200 Frs ou échange contre Ace Combat II, Jumping Flash II. Eric Trehorel 30 Bd de la Liberté 35000 Rennes.

Département 35
Vends Little Big Adventure 190 Frs, Legacy of Kain 200 Frs, Risk 200 Frs, Warcraft 2 : 200 Frs. Tel à Johan le week-end au 02 99 80 00 96.

Département 35
Vends PlayStation + MC + 1 manette 800 Frs, Total NBA 97 150 Frs, jeux jap : SF EX + Alpha, Raiden 200 Frs pièce. Tel à Bertrand au 02 99 41 64 28.

Département 35
Vends Lomu Rugby, Power Socer 2 : 200 Frs, Porsche Challenge, Legacy of Kain, ASPI 97 et Olympic Soccer 120 Frs le jeu ou 200 Frs les 2. Tel au 02 99 52 29 18 à Rennes.

Département 35
Vends Volant MadCatz pour 250 Frs. Tel à Bertrand au 02 99 49 54 89 après 18h.

Département 50
Vends Twisted Metal 100 Frs, Destruction Derby 2 : 150 Frs et Nagano Winter Olympics 98 : 250 Frs. Tel à Tom au 02 33 51 64 34 après 18h.

Département 52
Vends Resident Evil 130 Frs, Formula One 80 Frs. Tel à Laurent au 03 25 87 30 67 après 19h.

Département 53
Vends Abe : 275 Frs, Legacy of Kain : 200 Frs. Tel à Julien au 02 43 90 33 45.

Département 56
Vends Exhumed 240 Frs, Worms 160 Frs, Soviet Strike 120 Frs, Tomb Raider II : 200 Frs, échange possible, faire offre. Tel à Jean-Claude au 02 97 64 57 28 de 15h à 17h45 et le mercredi.

Département 57
Vends Final Fantasy VII : 230 Frs, V-Rally 200 Frs, Nightmare Creatures 250 Frs. Tel à David au 03 82 88 59 11.

Département 57
Vends Warhawk 100 Frs, Formula One 150 Frs. Schlougat Christophe au 03 87 64 52 60 ou snatcher@easynet.fr.

Département 57
Vends Sim City 2000 : 150 Frs à débattre. Tel au 03 87 24 71 04 après 16h30.

Département 57
Vends ou échange jeux PlayStation : Tekken 2, Destruction Derby 2, Micro Machines V3 et Bust A Move 2 entre 100 et 230 Frs ou achète Resident Evil 2, Tomb Raider II, Alerte Rouge, Theme Hospital. Tel à Julien au 03 82 91 20 17.

Département 59
Vends Dark Forces, Fifa 96 : 100 Frs pièce, Jet Rider + codes : 150 Frs. Recherche bons jeux de voitures et de plates-formes, échange possible contre TOCA Touring Car, Time Crisis + Gun, Total NBA 97. Tel à Gary au 03 20 08 23 84 après 19h.

Département 65
Vends Formula One 97, Ace Combat 2, Moto Racer, Crash Bandicoot 2 : 230 Frs, Tomb Raider II : 200 Frs, Newman Haas 270 Frs Legacy ofKain 120 Frs, volant neuf : 300 Frs. Tel au 05 62 94 23 16.

Département 67
Vends Tomb Raider II : 250 Frs et Command and Conquer 80 Frs. Tel à Alexis au 03 88 74 59 73.

Département 67
Vends Die Hard Trilogy, Destruction Derby 2, Micro Machines V3 : 150 Frs. Tel à Julien au 03 88 68 53 14 après 18h.

Département 67
Vends Fifa 98 : 200 Frs, NHL 98 : 200 frs, Madden NFL 98 200 Frs, Crash Bandicoot 100 Frs, Die Hard Trilogy 100 Frs. Tel à Freddy au 03 88 69 94 69 après 20h.

Département 68
Vends Hardcore 4x4 : 150 Frs. Schmitt Sébastien 9A Rue des Ecoles 68470 Fellering ou tel au 03 89 82 15 31.

Département 69
Vends ou échange Alien Trilogy et V-Rally contre Fighting Force, Time Crisis, NHL 97, Soul Blade ou vends AT 200 Frs, V-Rally : 250 Frs. Tel à Anthony au 04 72 39 31 01 après 20h.

Département 69
Vends ISS Pro 200 Frs, Les Chevaliers de Baphomet 150 Frs. Tel à Alexandre au 04 78 05 29 58.

Département 76
Vends Time Crisis + Gun 350 Frs, Rage Racer 150 Frs, Doom, Les Chevaliers de Baphomet, Road Rash, SF Alpha 2, Raiden Project, Tomb Raider 100 Frs l'un, Bushido Blade 200 Frs, Street Fighter Ex + : 200 Frs. Tel à Hervé au 02 35 90 62 36 le week-end.

Département 76
Vends Fade to Black 70 Frs, Croc 210 Frs, Pandemonium 120 Frs ou le tout 350 Frs uniquement sur Le Havre et ses Alentours au 02 35 48 35 79.

Département 78
Vends Fighting Force 300 Frs, Test Drive 4 : 250 Frs ou échange contre Duke Nukem 3D, Theme Hospital. Tel à Christophe au 01 30 55 06 73.

Département 78
Vends MadCatz Vol + pédalier : 300 frs, Rage Racer : 100 frs. Tel à Isaac au 01 55 79 04 07

Département 78
Vends Resident Evil ou échange contre Warcraft 2. Tel au 06 69 24 86 48.

Département 78
Vends Duke Nukem 3D : 150 Frs, Destruction Derby 50 Frs, WipEout 2097 : 70 Frs et CD démos à 5 Frs l'un, échange possible avec Armored Core ou Bloodu Roar. Tel à Régis au 01 30 95 33 01 après 17h.

Département 78
Vends Les Bouclier de Quetzacoalt 250 Frs. Tel à Thomas au 01 39 62 92 28 ou Tatoo au 06 56 16 27 71.

Département 79
Vends Tekken 2 : 150 Frs, Soviet Strike 125 Frs, Ridge Racer Revolution 125 Frs, Blazing Dragon 100 Frs, Command and Conquer 150 Frs, X2 : 125 Frs, Doom 100 Frs, Theme Park 125 Frs, NBA Live 97 : 125 Frs, Adidas Power Soccer 97 : 125 Frs, Soul Blade 150 Frs, Moto Racer 200 Frs, V-Rally 200 Frs. Tel à Grégory au 05 49 77 07 46 après 18h30.

Département 79
Vends G-Police, Nuclear Strike, Nightmare Creatures 200 Frs le jeu. Tel au 05 49 24 54 89.

Département 79
Vends Tekken 2 : 150 Frs, Soviet Strike 125 Frs, Ridge Racer Revolution 125 Frs, Blazing Dragon 100 Frs, Command and Conquer 150 Frs, X2 150 Frs, Resident Evil 150 Frs, Destruction Derby 2 : 125 Frs, NBA Live 97 : 125 Frs, Theme Park 125 Frs, V-Rally 200 Frs, Adidas Power Soccer 97 : 125 Frs, Doom 100 Frs, Moto Racer 200 Frs.Tel à Grégory au 05 49 77 07 46 après 18h30.

Département 83
Vends Crash Bandicoot 2, Fifa 98, 200 Frs l'un. Tel à Sébastien au 04 94 48 96 42.

Département 91
Vends PlayStation Magazine n°1 à 19 sauf n°3 et 5 à 20 Frs, hors-série n°2 et 3 à 20 Frs, volant MadCatz + pédalier à 200 Frs, les Chevaliers de Baphomet à 140 Frs. Tel au 01 45 52 51 14 ou au 01 69 44 16 52.

Département 92
Vends Excalibur 2555AD : 200 Frs, Tomb Raider II : 250 FrS. Tel à Pascal au 01 47 33 89 98.

Département 93
Vends jeux PlayStation Parappa the Rapper 180 Frs + manette : 60 Frs + démo Bloody Roar 15 Frs. Tel au 01 48 49 01 63.

Département 94
Vends Fifa 97 : 100 Frs, Vandal Hearts 150 Frs, Rage Racer 120 Frs ou échange 2 de ces jeux contre Theme Hospital ou Bushido Blade. Tel à Robin au 01 43 99 94 84.

Département 95
Vend 40 CD démos (de 15 à 30 Frs l'un) ainsi que nombreuses revues. Tel à Eric au 01 30 30 19 47 entre 18h et 21h ou Tam Tam au 06 06 50 99 99.

Département 95
Vends Air Combat et Ridge Racer Revolution 80 Frs l'un, Star Gladiator entre 100 et 150 Frs, 6 démos pour 50 Frs, volant et pédalier pour 300 Frs. Tel au 01 34 68 49 36.

Jobs

Département 06
JH cherche place de vendeur dans magazin de jeux vidéo. 22 ans, dégagé des obligations militaires, libre de suite sur Nice et sa région. Tel à Ludovic au 04 93 91 32 39.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°21 en kiosque en juin prochain. Rendez-vous en juin !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

N°21

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

Critiques

C'est bizarre, on dirait que le jeu le plus unanimement apprécié des testeurs de la rédaction soit un certain Gran Turismo... Comme par hasard ! Quant aux autres, ils méritent bien entendu la note que nous leur avons attribuée, ni plus, ni moins. Et pour une fois, nous y avons inséré les courts métrages (CM). Pour ne pas nous faire piéger !

	J-F. Morisse	N. Nini	J. Santoni	D. Martinyuk	G. Szriftgiser	Et vous ?
GRAN TURISMO (P. 108)	8	10	9	9	9	
FORSAKEN (P. 118)	6	8	7	8	8	
LUCKY LUKE (P. 122)	7	7	7	7	7	
PRO FOOT CONTEST (P. 126)	4	6	6			
BEAST WARS (CM)		1	0		3	
INDY 500 (CM)	3	2	2		4	
MASTERS OF TERÄS KÄSI (CM)	2	3	2	2	4	
POWER BOAT RACING (CM)	3	4	3	4	5	
POY POY (CM)		5		4		
SPAWN THE ETERNAL (CM)	2	3	1	3	4	

LE BAREME DES NOTES

1. EUH, ON PARLE BIEN D'UN JEU VIDÉO, LÀ, NON?
2. LAISSEZ TOMBER, Y'A RIEN À VOIR !
3. AMUSANT TROIS SECONDES ET DEMI.
4. OUAIS, PEUT MIEUX FAIRE.
5. TOUT JUSTE MOYEN.
6. ÇA COMMENCE À ÊTRE INTÉRESSANT.
7. ENFIN UN BON TITRE !
8. TRÈS TRÈS BON !
9. EXCEPTIONNEL !
10. LE MUST, UN COMME ÇA TOUS LES 10 ANS.

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant. RCS NANTERRE B 391 341 526.
Siège social 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél Abonnement : 01 44 89 41 16.
Gérants BRUNO LESDUIT, FABRICE PLAQUEVENT.
Directeur Délégué Adjoint PASCAL TRAINEAU.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication FABRICE PLAQUEVENT.

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction OLIVIER SCAMPS / oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef JEAN-FRANÇOIS MORISSE / morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint NOUROINE NINI / trazomi@club-internet.fr.
Secrétaire de rédaction CÉCILE LANDOL *Correctrice :* VIVIANE FITAS.
Secrétariat LAURENCE GEUFFROY.

Ont participé à ce numéro BENJAMIN JANSSENS, KENDY TY, VLADIMIR SEBANSKY, JEAN SANTONI, GREGORY SZRIFTGISER, CHRISTOPHE DELPIERRE, FABIEN DELEVAL ET EDOUARD DUCHAMPS.

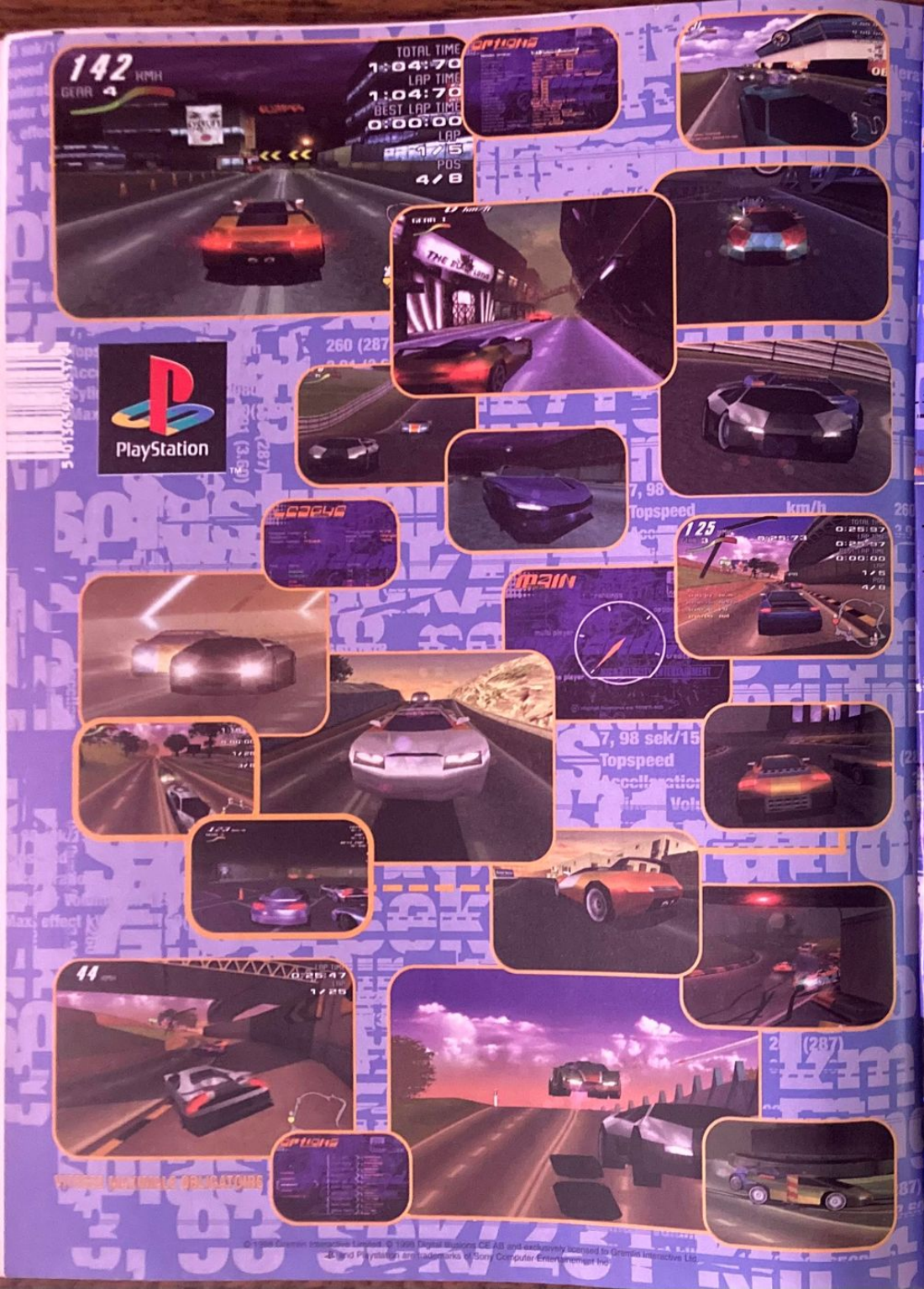
LA MAQUETTE
Directeur artistique ALAIN LANGLOIS / linos@club-internet.fr.
Premier maquettiste CHRISTOPHE GOURDIN.
Maquette MARIE HEDON, STÉPHANIE BRUNELLE, CATHERINE BRANCHUT, SONIA CARON, JAH RASTAFARAI, JOSEBA URKIJELA ET HERVÉ DAOUADENE.
Corrections Photographiques STÉPHANE LECLERCQ. *Illustrateur* PI XX.

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité CLAUDINE LEFEBVRE (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle ANTOINE THOMAS (01 41 34 86 93)
Assistance de publicité CÉCILE-MARIE REYE (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion EMMANUELLE DELACHAUX.
Assistante de promotion HÉLÈNE CHEMIN.
Dépot légal à parution.

Conseiller auprès de la rédaction FRANÇOIS HERMELLIN.
Correspondant permanent aux Etats-Unis MORGAN.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure CHAMPA, COMPO.
Imprimé par BROCARD GRAPHIQUE MEMBRE DE E2G, LA GALIOTE-PRENANT
Distribution TRANSPORT PRESSE.
« PlayStation » est une marque déposée et est la propriété de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
Illustration de la couverture GRAN TURISMO © SONY C.E. JAPON 1997- 1998
Remerciements à LIZ ASHFORD, FLEUR BRETEAU, RICHARD BAUNOIS, BENOÎTE LAVIE, ELYSEE ADE A SHEN.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction / animation : FRÉDÉRIC GARCIA.
Centre serveur NUDGE INTERACTIVE.

Katze
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
difool 21:00
total respect
zéro limite
radio libre



"motorHead"

9.02311 09-98
Ph. 9801-801.07980239

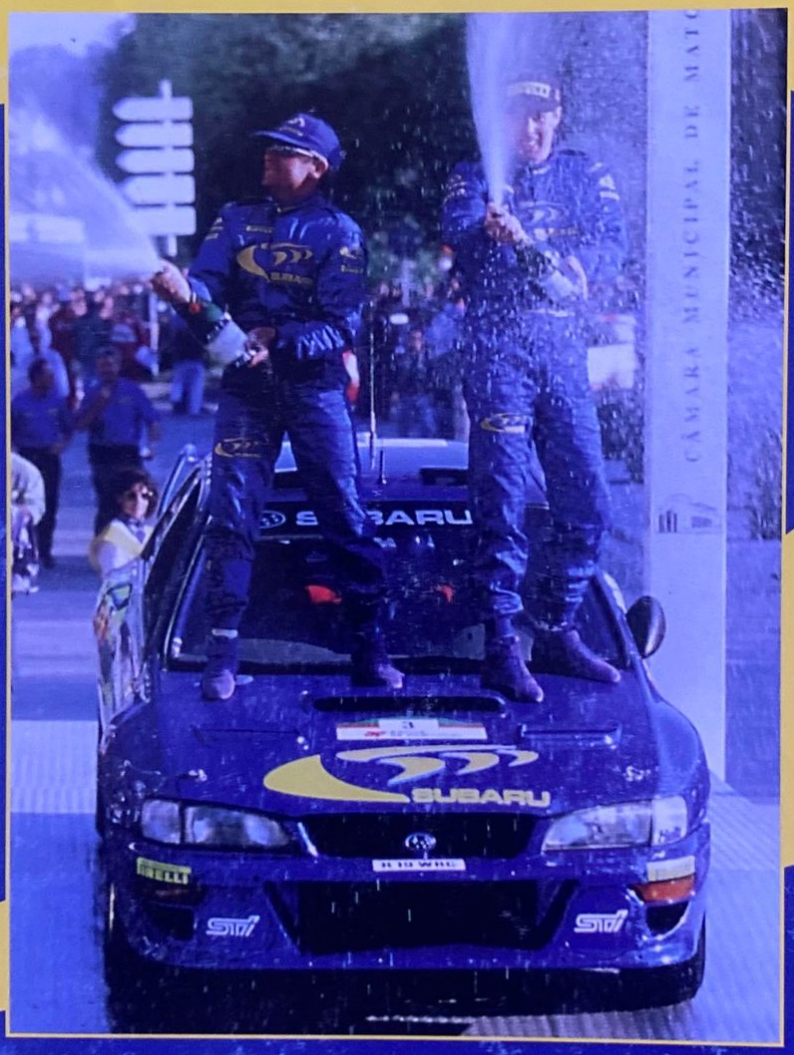
VITESSE MAXIMALE OBLIGATOIRE

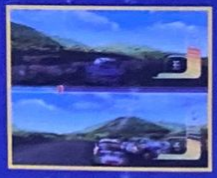
PlayStation

PC CD-ROM Windows 95

COLIN McRAE RALLY

UN TITRE DE CHAMPION DU MONDE EN JEU





Colin McRae - Vainqueur du Rallye du Portugal 1998

La nouvelle référence en matière de réalisme selon la presse spécialisée

- 12 véhicules WRC (World Rally Car) 4 et 2 roues motrices
- 48 étapes impitoyables à travers 8 pays
- Surfaces et conditions climatiques variables qui modifient la tenue de route
- Vue inédite avec des angles de vue mobiles
- Impact des dommages sur la carrosserie et le comportement routier
- Circuits inédits à affronter de jour ou de nuit
- Championnat, Spéciales, Contre la Montre
- Précision des messages du copilote

Codemasters

www.codemasters.com

SORTIE EN JUILLET 98

COLIN McRAE